

# NOWRS

[ノワーズ]

1994 vol.6

Entertainment communication for young adult

発売直前

緊急特集

プレイステーションの

近未来

Voice Actor

檜山修之 緒方恵美

Singer

穴井タ子

Location

プラボ新神戸

Machine

エースドライバー

スパイラルフォール

ゼロス

ガンバレット

モスキートアタック

Namcot

幽遊白書 特別篇

スーパーファミリーサーキット

ミリティア

ワギャンパラダイス

バックパニック

バックインタイム

CD-ROM

ラス オブ ザ ゴッド

神々の怒り

Kyozo

Amusement to Entertainment  
namco®

発売直前  
緊急特集

## 3—プレイステーションの近未来

- スペシャルインタビュー
- これが充実のナムコットラインナップだ  
リッジレーサー/サイバースレッド/スターブレード/鉄拳

## 12—NEW MACHINE・ACE DRIVER 走りの進化

## 16—連載 [声優はホモ・ルーデンス] 第5回 檜山修之さん 緒方恵美さん

## 19—MUSIC界の冒険者たち/穴井タ子さん

## 20—NOURS INFORMATION

## 22—読者参加企画 第1弾 『読者大いに語る』

## 24—連載『日本を遊ぶ』 ●in SHIN KOBE

## 26—X'マスナイトはメダルゲームで

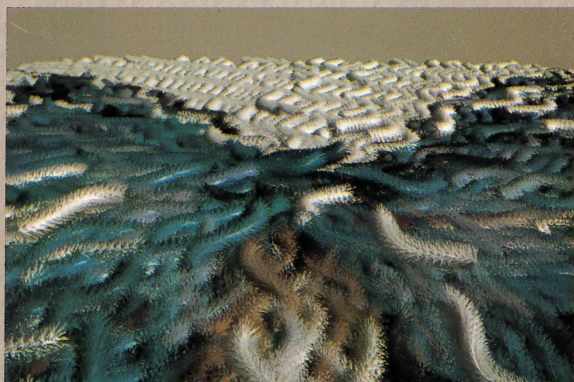
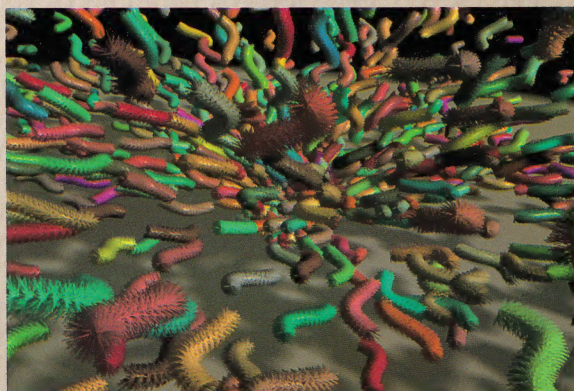
## 30—ドラマチック・クリスマス

## 31—おうちで簡単イタマ料理 フリーデコレーションのX'マスチョコレートケーキ

## 32—ELEMecha FLASH 新製品を狙え! ●モスキートアタック ●ガンバレット

## 34—この冬ハマル、この1本 SFC スーパーファミリーサーキット/SFC ミリティア/ SFC ワギャンパラダイス/GB バックパニック/ SFC バックインタイム/GB バックインタイム/ CD-ROM ラス オブ ザ ゴッド 神々の怒り

## 38—読者 PRESENT



『FURBLE』 写真はGWS内に生息する毛虫たちが繰り返すCGアニメーションの一部です (シーグラフ'94  
ART & DESIGN SHOW アニメーション部門及びスクリーニング・ルーム部門入選作品)。  
© Y.OHBA 1994 (ナムコCG開発部)

NOURS [ノーズ] 冬号  
1994年11月30日発行 Vol.6  
〒146 東京都大田区矢口2-1-21  
株ナムコ  
発行人/中村雅哉  
編集人/古川尚美  
AD.D/株バレット  
COVER/Illustration by Kyoza Hayashi  
印刷/凸版印刷株  
©ナムコ1994  
(本誌記事の無断転載および複写を禁じます)

「次世代機」と呼ばれるハイスペックなゲーム機が次々と登場する中、ついに、あの『プレイステーション』が発売される。アーケードで人気の業務用ゲームが自宅でできるとか、画質などは、業務用のより優れているとか、とにかく前評判は「スゴイ」の一点ばり。しかし、ちょっと待て、その「面白さ」は、果たしてホンモノなんだろうか？

確かに日進月歩するハード技術の世界は、ときたま僕らの想像もつかないスペックを、しかもビックリする低価格でやってのけたりする。それだけなら話はわかる。しかし、ここはゲームの世界なのだ。



面白さが何たるか、ヒフ感覚で素早く察知するゲーマーたちに、「こまかしは通用しない。知らず知らずのうちにハマッてしまっ、憎いくらいに楽しいソフト。そしてプレイヤーを「スゴイ」とうならせる、ハイスペックなハード。この2つがそろってこそ、「面白い」の3文字が与えられるのだ。

SONYによるハードと、NAMCOによるソフト。このドッキングは、はつきり言ってみモノだ。いったい、どんな展開になるのやら。その身辺をじっくり探ってみようじゃないか。

PlayStation™

発売直前

プレイステーションの

# 近未来

【緊急特集】

12月3日発売  
¥39,800(税別)



『プレイステーション』（以下PS）の、真の実力とは一体どんなものなのか？それを一足早く知りたくて、PSの生みの親、ソニー・コンピュータエンタテインメントの久多良木開発部長にお話を聞いた。

—PSの発想の原点は、どんなところにあるんでしょう？

「単純にいえば、画像のシンセサイザーのようなものを作ったからです。まるで楽器でも演奏するように、映像を自由に操ってみたかったんですね。」

—企画を始めたキッカケは？

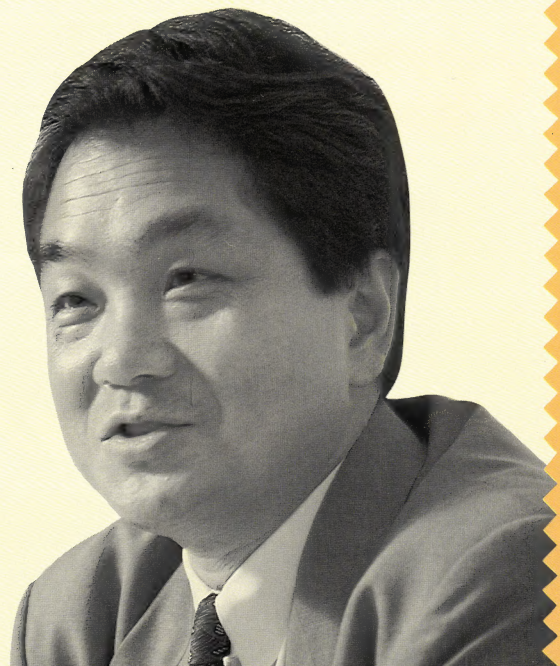
「もともと私は、70年代は医療用、80年代は放送用のデジタル画像処理をやっていたのですが、その技術をエンターテインメントに使えるものかと考えたんです。ちょうどこの頃、ファミコンやMSXが発売されましたが、リアルタイムでは動かないし、2次元（以下2D）処理しかできない。しかしこれがリアルタイムでしかも3次元（以下3D）で動けば、未来のゲームとしてイケル！と思いましたね。研究室で大金を掛けて作ることではできましたが、いつかは誰の手元にも置けるようなものにしたかった。PSの構想が浮かび上がったのは、こんなことからです。」

—その時、発売時期や性能も想定してたんですか？

「急ぎすぎで、なまじつかなものを作っても、ユーザーにはその違いが伝わらないだろうし、どこでも作れるようなものでは、面白くない。またクリエイター側は、あまり早い時期に出しても開発環境が整わない、と。しかしだからといって、のんびりしてるとソニーに先を越されてしまいますからねえ（笑）。コンピュータ技術は、3年に1回りファインされるので、その先端を捕まえるようと思いました。それが94年だったんです。」

なんとと言っても、あのソニーが家庭用ゲームマシンを作るんだ。これまでのゲーム機とは全然違うものになるんじゃないかって、期待に胸は膨らむばかり。『プレイステーション』は、とくにグラフィック性能がスゴいってウワサだけど、ほんとうのことなの？ また、そんなスゴイゲーム機に対してナムコのソフトはどんなスタンスで出してくるの？ お願ひ、教えて！と、はやる気持ちを押えつつ、ハードとソフト、ふたりのキーパーソンに直撃インタビュー！

ソニーが語る  ハード 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 取締役開発部長 久多良木 健氏



PROFILE  
1950年生まれ。  
ソニー入社後、情報処理研究所に所属。その後ホームビデオ事業本部を経て、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント取締役開発部長に就任。ノンジャンルで、あらゆるゲームをプレイする。

HARD WARE  
SONY

「“嘘でしょうけど、できたら面白い”と軽く言われました（笑）」

—PSは“マルチメディア・マシン”ではなく、“ゲーム・マシン”だと言うことですか？

「最初から“ゲーム”にこだわっています。ですから、LSIのプロトタイプが93年の中頃にできた時、すぐにゲームを作っている方に見てもらいました。」

—で、その時の反応はいかがでした？

「嘘でしょうけど、できたら面白い”と軽く言われまして笑。嘘じゃないんですけどねえ...”と言っても、信じてもらえないんですよ。」

—ゲーム機として最もこだわっているところは？

「やはり3Dですね。家庭用ゲーム機の2Dの表現模式も固まってきた、続編や似たソフトが多い。当初は、3Dなんてゲームじゃない、と言われたんですけど、ナムコさんやセガさんが業務用で3Dを始め、衝撃を与えた。それでやっとゲームの姿が理解されました。」

—PSはリアルタイムへのこだわりも、かなりのようですが...

「こだわってますねえ（笑）。例えばPSでは1秒間に60フレームでの処理が可能です。やはり30と60では、単純に密度が倍ですし、まったく異なった感じになります。ゲームの本質に関わる部分のクオリティは落とさたくないですからねえ。これからクリエイターの方たちがどんな使い方をしてくれるか、どんなソフトを出してくれるかが楽しみです。」

—最後に自信のほどは？

「ヘビユーザーが最初に、あれは凄い！と言わない限り、ゲーム機としては伸びないでしょう。そして現時点ではPSは、満足して頂けるハードだと思っています。」

プレイステーション スペック

メインCPU：32ビットRISCカスタム（R3000カスタム）  
グラフィックプロセッサ（GPU）  
スプライト描画性能：最大表示4000個（1/60秒）  
フルカラー表示：最大1677万色  
解像度：256×224～720×480ドット  
ジオメトリエンジン（GTE）  
頂点演算性能：450万頂点（150万ポリゴン/フラット）  
テクスチャマッピング、グローシェーディング、フォグ、デプスクーイング可能  
サウンドプロセッサ  
同時発音数：24チャンネル

どんな優れたハードでも、ソフトがなければ始まらない。当然PS用にも、多くのソフトの開発が進められている。中でも、アーケードで大人気ソフトの移植が話題となっている、ナムコの横山開発部長にお話を聞いた。

—PSの第一印象はどうでした？

「スペックを見た時に、単純に『スゴイ』と思いましたね。同時に『こんなスゴイもの、一体いくらで売らなろう？』って(笑)。これまでの家庭用ゲーム機とは一味も二味も違う、ファミコンからスーパーファミになった時よりも、グリーンとアップするハードウェアですわ。」

—グラフィック性能が極めて高いと聞いてますが？

「ソニーさんは、これからのゲームの方向性を『3D』と読み取られ、広く浅いハードではなく、その部分に特化したハードとして設計したんだと思います。次世代機『マルチメディア』——私の嫌いな言葉なんです(笑)。——のように言われますが、ソニーさんはPSをマルチメディア・マシンではなく、あくまでもゲームマシンだと位置づけている。それは実際にスペックにも現われていますし、その想いが集約されているマシンですから、作り手妻がありますね。」

—実際に開発を進めての感想はいかがですか？

「うちが最初に出すのは、業務用からの移植ものです。業務用と比べると制約もあるし、初めてのハードなのでそれなりに苦労も多いですよ。でも実際に『リッジレーサー』などが、満足のいくレベルで再現されています。これは、それだけ優れたハードであると言えますね。苦労もありますが、結果としてメリットの方が多いですね。」

—そのメリットとは？

「3Dが得意なマシンですけど、強力なスプライト機能もあるので、今までの延長線にある2Dのゲームも面白



namco  
SOFTWARE

【横山 茂】  
1956年生まれ。  
78年株ナムコ入社後、一貫して開発畑を歩み、業務用・家庭用双方のゲーム制作に関わる。現CS開発部長。今までの一番好きなゲームは「マッピー」。

「何でもアリ」になって、どんな方向からのアプローチもできますね」



## ナムコが語る ソフト

株式会社ナムコ  
CS開発部長 横山 茂氏

「現在発表されている、業務用から移植されるタイトルは、どんなところが変わるのでしょうか？」  
「それぞれ変更点はあるので、一言では言えませんが、どのゲームについても、ゲーム仕様面では業務用にあつてPSに無いと言う要素はありません。むしろプラスされている部分もあります。もちろん、業務用にはかなわないな、というところもありますが、絶対満足してもらえる仕上がりになると思います。」  
「これまでの家庭用の人気シリーズへの期待も大きいと思うんですけど。」  
「まだ未定ですが、例えば『ファミスタ』や『ブライムゴール』を出すとしても、単純な移植ではなく、PSならではのソフトにしたいと思っています。容量も存分に使えるので大作にも挑戦したいですね。ソフトの品揃えとクオリティには自信がありますから。」

「かなりますよ。また、メディアがCD-ROMと言つことで、540Mもの大容量が使えます。PSならこれができるって言うより、『何でもアリ』になったつてことです。どんな方向からのアプローチもできますね。だから、ある種の制約はなくなりました。」

—ある種の制約とは？

「少なくとも、企画段階での制約はないですね。これまでは発想の段階で、『これはダメ』『あれはダメ』と切り捨てていたものが、とりあえずは何を考へても大丈夫ですから。実際の制作では取捨選択はありますけどね。だから現場のスタッフも気合いが入っている。移植は業務用と比べ遜色がない、というより業務用を超えるものを作ろうと、もう意地になってやっていますよ(笑)。」



「ここから先は社員といえども、おいそれと入れない。御企業秘密がつまっているナムコ開発室のドア。」

情熱的な赤に胸キュン  
**F/A RACING**



トリコロール走り刺激  
**RT RYUKYU**

自分の車をセレクトしよう  
今回プレイした「リッジレーサー」ならではの  
新仕様。好みに応じたマイカーのセ  
レクト。色が違えば走行性能も……



これが充実の  
**ナムコラインナップ**



興奮のドリフトターン  
**レーサー**

切り通しストレート

ドリフトから態勢を立て直し、この後の左コーナ、ストレートまでベタ押し状態



メインスタンド前  
第二トンネルを抜け、次のカーブはドリフトから早めにグリップ走行に切り替える。ビル街が見えてきたらアクセルベタ押しが気持ちいい



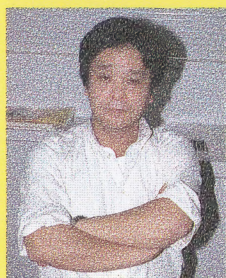
スターティンググリッド  
エンジン回転は6000以下に抑えるためアクセルボタンは半押し状態からスタートせよ

1年前の秋、ゲームセンターで見つけたドライブゲームにはブルッた。それまでのゲームとは、明らかに映像の細かさ、滑らかさが違っていたから。技術の進歩はスゴイ。わずか1年余りで、君の部屋でコイツができる。「リッジレーサー」。ゲーム仕様、ビジュアル、コース、サウンドとこれをとっても限りなく業務用に近い。  
ATとMTの選択、初級・中級・上級・タイムトライアルとプレイヤの難易度に合わせたモード、BGMのセレクトまでできる。  
そして別売りではあるがナムコアナログコントローラ「ネジコン」まで用意してしまった。もうこれ一本で目と耳と手が気持ちいいのだ。まず、このゲームが初めてのプレイヤーのために基本ルールとコースセレクトモードを説明しよう。基本ルールは次の3つ。1、決められた周回数を制限以内にクリアすること。2、制限以内にチェックポイントを通過すればタイムが追加。3、制限時間が0になるとゲームオーバー。  
コースは初級を選べば、ショートコースで周回数は2周。最高速度

が抑えてあり、制限時間も長く設定してあるので、初心者はずはこのコースをお試しあれ。中級なら、ショートコースで周回数は3周。最高速は200km/hを超えるくらいまでだせるので、初級が超ラクになった君におすす。上級では、周回数、最高速は中級と同じだが、テクニカルコースに挑戦。道幅狭く鋭角カーブが多い。しかも制限時間は短く設定されているからムズい。飽くなく挑戦を続ける上級ドライバーへ贈ろう。そして、極めつけのタイムトライアル。1秒でも速く、コンピュータとのマッチレース。テクニカルコースで周回数3周。最高速は全モードの中で最も速いレーサー仕様。ここを究めれば真の「リッジレーサー」だ。  
どのコースでも、視点切替え可能。完走すれば、最終ラップの自分の走りをリプレイできる。角度が変わり、中継ヘリコプターから捉えた映像が流れるとレース後の清々しい感動に包まれていく。さて、今回はノアーズ編集室が密着取材したネジコン操作で可能な攻略MAPも公開する。ホラホラ腕がむずむずしてきたぞ。

# リッジ伝説、再び

ナムコ開発を巡る数々の証言



証言  
1

PS「リッジレーサー」  
開発チーフ  
コードネーム  
かずうさん

## ネジコンでゲームが変わる

「ドライブゲームの命は**操作感**につきる。ネジコンはアナログですから、微妙な手と指の動きがゲームに伝わります。『リッジ』では、プレイヤーの意思通りにキビキビと反応するステアリング感覚とアクセル操作に活きてます。まさに脳ミソと手が直結した快感ですよ。

まあ、一朝一夕にできたわけではなく**2年間**の研究の成果ですよ。発想は、OS開発部のくりちゃんか、ヘタなプレイヤーの踊っている姿を見て思いつきました。よくいるでしょ、ゲームしている時コントローラを持って左右に手や体が動いてしまう奴。だったら、コントローラそのものが動いたらいいじゃないか、ねじれたら面白いはずって思ったんです。ゲームを作った事あるけどインターフェイスといったメカトロものの製作は初めて、試行錯誤しましたね。ホラ、最初の試作品なんてこんなに厚くて大きい。ねじらないゲームの事も考えてスッパまでついてるから、まるで**合体ロボ**（笑）。もっと小さく軽くしたいと思って、他部署のメカ担当者に相談したりして、ナムコの知恵を結集して現在の形ができたんです。今までの家庭用ドライブゲームの在り



方を変える力を持ちえたと自負しています。汎用タイプになりますから、これからネジコンならではのソフトもガンガン創りたい。この操作感はやみつきになるもの」

証言

2

PS「リッジレーサー」プログラマー  
コードネーム・小森さん

## リッジのエッセンスを抽出

「システム22基板とは、何から何まで違うので、一からビジュアルも走行プログラムも作り直しています。クリッピングをハードでしてくれないうちに、テクスチャがゆがむので、その調整を表現するのが大変でした。試行錯誤しましたが、結果的に一つひとつの**ポリゴン**を**小さく**分けて処理しています。それから、起動時にCDROMからメインRAMに全て読み込ませているので、ゲーム待ち時間を極力なくすように設計してあります。イラツかないで何でもプレイできますよ」



業務用「リッジレーサー」企画チーフ

コードネーム・若だんなさん

## 思わず唸る出来ばえです

「わずか1年余りでここまで再現してしまうとは……。ネジコンによるステアリング感覚は、特に逆ハンを切らなさいいけない時に活きますね。それからこのアナログボタンはアクセルの感覚をうまく表現しています。**ハーフスロットルのキー**もできますしね。ウーンいいなあ。ビジュアルも細かい所までよく作り込んでますよ。ウーンむしろ数少ない業務用との違いを発見する楽しみがありますね。ウーーン家に欲しい。プレイヤーの皆さん、家で何回も練習して速くなって下さい。そして、**成長した**蛙のようにまたゲームセンターに戻ってきて業務用ドライブゲームに挑戦しましょう。さっと新たな自分を発見するはずですから」

■方向キー左右

選択時/カーソルの移動

■スタートボタン

レース中/ポーズ  
選択時/ゲームのスタート

■Bボタン

レース中/視点切換  
選択時/キャンセル

■方向キー上

レース中/シフトダウン  
選択時/カーソルの移動

■IIボタン

レース中/ブレーキ  
選択時/キャンセル

■方向キー下

レース中/シフトアップ  
選択時/カーソルの移動

■Aボタン

選択時/決定

■Xボタン

レース中/アクセル  
選択時/決定

ハンドルの操作感覚を見事なまでに忠実に再現したコントローラ。ナムコならではのこだわりが光る。

究極のコントローラ

neGcon<sup>TM</sup>  
ネジコン

■右ねじり・左ねじり  
レース中/右・左にハンドルをきる

黄色の旋風を巻き起こせ

RT SOLVALOU



空と海の間に君の走りを

RT BLUE SOLVALOU

ネジコン操作で蘇る

リッジ

RIDGE

チェックポイント前

やや左よりで進入していいこう。早めに右へねじり  
ブレーキングしてドリフト状態にもちこめ

## ネジコン操作攻略MAP

セクション1  
アクセルボタンの半押しがポイント。ここですピードを出し過ぎるとアウトに陥る壁に激突するので要注意。S字を抜けたらベタ押しで進め



第1トンネル

入口では右ねじりで進入。出口直前でブレーキボタンを  
チョン押してドリフトしながらラインをつけ



証言

1

斬新な  
対戦モードで  
燃える！



PS.『サイバースレッド』開発チーム  
コードネーム  
企画担当者のりりんさん

「業務用からの変更点はたくさんありますが、最もグレート・アップしているのはビジュアルです。まず、プラットフォームで描かれていたビークルに、テクスチャリングが施されました。自分のビークルのカラーリングを選択することも出来ます。新たに付け加えられたCG動画のデモ・シーンもあり、BGMのアレンジも変わります。だから、かなり違う印象を受けます。そして一番苦労した部分はCPU対戦です。業務用では2台のモニターを使っていましたが、家庭用ではモニターを1台で友達の家に行くわけにはいきませんよね。たて分割も考えましたが水平方向が見えづらいので、上下2分割することになりました。1台で倍の処理をさせなければならぬから、かなり苦労しました。



チクチクジワジワをやっつけたいなら  
アマンダ・ベイツ[ジースパイダ]

F.SPEED : 4 M.SPEED : 4  
MISSILE : 2 GUN : 5  
SHIELD : 2



バランス最高、誰にでも扱いやすい  
マティソン・ホーク[ファイヤーボール]

F.SPEED : 3 M.SPEED : 3  
MISSILE : 3 GUN : 3  
SHIELD : 3



スピードが乗ると強い  
マリー・ヤマモト[ボラスター]

F.SPEED : 1 M.SPEED : 5  
MISSILE : 3 GUN : 3  
SHIELD : 3



動きは鈍いが、最もカタイ/  
ハンズ・ベアード[ケンタウルス2]

F.SPEED : 1 M.SPEED : 2  
MISSILE : 4 GUN : 4  
SHIELD : 5



スタートダッシュが決め手/  
アラン・ストレイカー[ブルーライトニング]

F.SPEED : 5 M.SPEED : 4  
MISSILE : 1 GUN : 1  
SHIELD : 1



最強の破壊力を誇る  
レクス・アイアンサイド[クラッシャー]

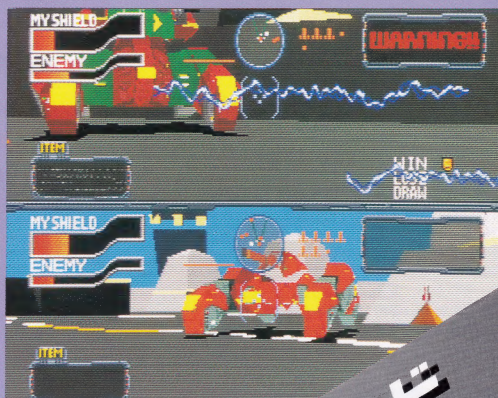
F.SPEED : 2 M.SPEED : 2  
MISSILE : 5 GUN : 4  
SHIELD : 2

闘いを彩る魅力のキャラクターたち

『サイバースレッド』は、キャラクターたちの魅力を抜きに語れない。好みのルックスで選んでもいいけれど、それぞれが乗るビークルの性能が大きく違うのだ。初速や最高速、ミサイル、シールドなど、その個性を見極めて、自分に合ったビークルを見つけよう。そして、PS版だけのオリジナル・キャラクターが5人も新登場！ここだけの話だけど、『サイバースレッド』初の“色モノ系キャラ”も待機しているらしい。設定は、なんと某和食チェーンの店長だとか……。世界観も期待感も、ますます膨らんじゃうよね！

アーケードを熱い闘いの渦に叩き込んだ、あの『サイバースレッド』が家庭にやってくる！基本システムは業務用と同じで、ポリゴンで描かれた2台のビークル（競用バトルタンク）による「対戦型シューティング」。プレイヤーは性能の異なるビークルの中から1台を選び、フィールドでの1対1の闘いに臨むのだ。コンピュータ相手の1Pプレイはもちろん、プレイヤーが熱く燃える人間同士での2P対戦プレイも可能。ポリゴンだから視点変更も出来て、その臨場感は凄まじいばかり！敵をガッツンガッツンやっつけて、最強の「サイバースレッダー」を目指せ！！

CYBER SLED



サイバースレッド



みんな知ってると思うけど、これがアーケード版『サイバースレッド』だ！この2P対戦のために産み出された近未来的なフォルムが、闘いの雰囲気をやが上にも盛り上げる。



これが充実のナムコットラインナップだ！

# STARBLADE<sup>®</sup> α



これが業務用『スターブレード』の大型筐体。初のポリゴン・ゲームと言うだけでなく、凹面鏡を使った独特のプロジェクション方式も話題となった。

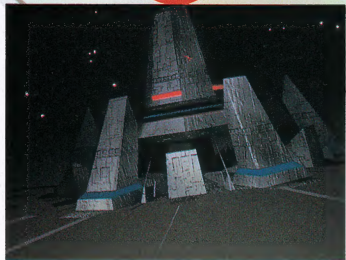
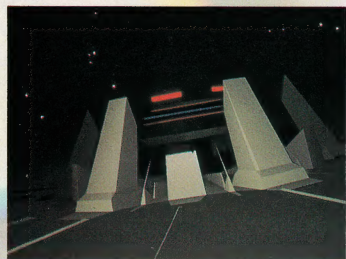
『スターブレード』、このゲームを初めてプレイした時の鮮烈な衝撃とともに、その名前を心に刻んだ人は、少なくないだろう。無限の奥行きを感じさせる宇宙空間で繰り広げられる、美しくも壮絶なドッグファイト。戦闘機ジオソードの操縦はコンピュータにまかせ、プレイヤーはガンナーとして、敵をひたすら破壊する。この冷たい手触りのハードな世界に、ファンは酔いしれた。それは、百四十五枚で参戦できるスター・ウォーズであると同時に、初めて身近に体験することができた本物のCGの世界であったのだ。

時は流れて、いまPSと言う格好の舞台の登場に、オリジナルと同じグラフィックのノーマルモードと、遥かにグレードアップされたテクスチャーモードを加え、『スターブレード』が『α』となって帰って来た。

## スターブレードα

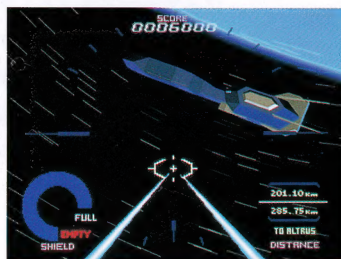
徹底比較！  
アーケードを超えたPSバージョン！

中盤戦の山場レッドアイの動力炉オクトパスに到着。侵入してパワーストーンを破壊せよ。

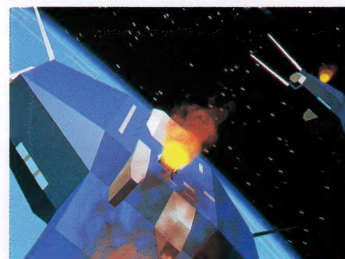


1000m級戦艦デルタノースの出現だ！2つのモードどちらで見ても、迫力の威容を誇っている

実際のゲーム画面。目の前に現れる敵機や砲台に照準を合わせ、レーザーで素早く撃破だ！



ポリゴンだけで描かれたノーマルモードの宇宙母

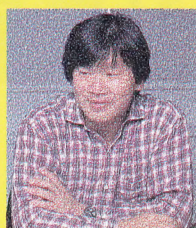


これがテクスチャーモード。同じ空母とは思えないほどリアルな質感だ。光の処理にも注目！

「スターブレードα」になって最も変更されたのはグラフィック、これに尽きます。当時は、業務用も美しいグラフィックで話題になりました。ゲームを初めてから終わりまで収録したDQが、かなり売れた位ですからね。しかしPS版は、テクスチャーを貼り付けることで、さらにパワーアップしています。止まっている写真でも綺麗だとは思いますが、動いているところを見ると開発でも、必ず「おおっ！」って驚かれますからね（笑）。このテクスチャーモードと、もうひとつ業務用そのまものノーマルモードがあります。これは、どちらかと言うとゲーム・ファン向けのもので、グレード・アップしたモードだ、とファンの人たちから「スターブレイド」「じゃない！」って言われちゃう（笑）。実はノーマルモードでも、業務用のグラフィックを回してあるんですけどね。ゲームの流れは同じですが、納得してもらえないと思いますよ。グラフィックや雰囲気ともに、このゲームの重要な要素である「動き」も、業務用と比べて遜色がないようになっています。業務用の特徴だった凹面を再現することはできませんが、家庭用でもワイドとか四インチのTVでプレイしてもらえば迫力ありますよ。AVアンプを通してボイスノックを使って、さらにプロジェクターで映せばアーケード以上ですよ。個人的には、映画館でやるのが夢ですね。それでハンパン撃ったら最高でしょうね」

証言

超美麗グラフィックが  
新たな伝説を作る



PS『スターブレードα』  
開発チーフ  
コードネーム  
イヌさん

ナムコ開発を巡る証言

'95年2月発売予定 ¥5,800(予価)

プレイステーション移植 最有力候補

TEKKEN

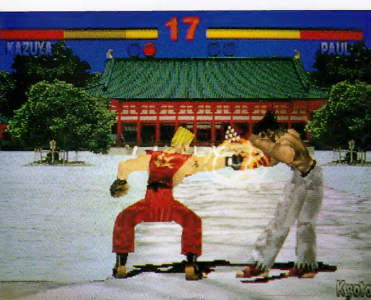
# 鉄拳 TEKKEN



\*必殺技のコマンドは、全てキャラクターが右向き時のものです。  
\*必殺技の名称は変更の可能性があります。



★ミシマ カズヤ 日本人、空手家  
「風神拳 (ふうじんけん)」: →, ↓, ↘, 右パンチ



★ポール・フェニックス アメリカ人、柔道家  
「崩拳 (ぼんけん)」: ↓, ↘, →, 右パンチ



★ニーナ・ウィリアムズ イギリス人、骨法/合気道  
「居反り (いそり)」  
: 右パンチ・右キック同時押し

1999年、史上最強の格闘家を決定する死のストリートファイト、「The KING of IRON FIST Tournament」が開催された。富、名声、復讐、そして陰謀と、参加者たちの想いが渦巻く中、世界各地で熾烈な闘いが繰り広げられ、大会もクライマックスを迎えようとしている。最強の鉄拳を持つのは一体誰か……？驚異の3次元格闘ゲーム『鉄拳』が、遂にその姿を現した。テクスチャマップド・ポリゴンで描かれたキャラクターたちが、信じられないほど滑らかに画面の中で躍動する。その驚天動地のリアル感が、まさに未曾有の体験となって襲ってくる。ナムコとソニーが共同開発したシステム11の基板第1弾ソフト『鉄拳』。それは格闘ゲームの歴史に新たな神話を生み出した、「ハイパー・バトル・ゲーム」といえる！

## ルール

相手をKOする、または時間切れの場合は体力の多いプレイヤーの勝ち。2人の体力が同時に0になった時や、時間切れで体力の残量が同じ時はドローとなり、勝ち星カウントはしない。リングアウト負けはない。3ラウンド・マッチで、2本先取したプレイヤーが勝者となる。

## 【操作部】

8方向レバー+4ボタン

左右パンチボタン、  
左右キックボタン

	左	右
パンチ	A	B
キック	C	D



ミシエール・チャン



ロウ・ザ・ドラゴン



ミリア

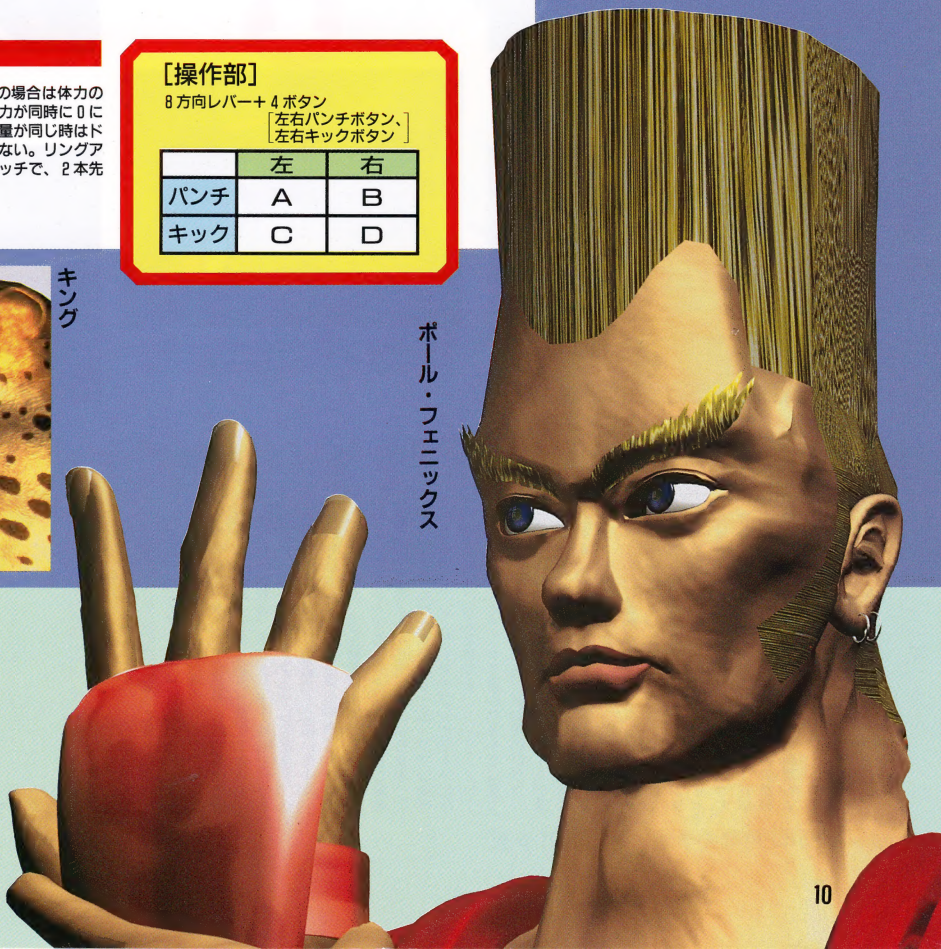


ニーナ・ウィリアムズ



キング

ポール・フェニックス



# 『鉄拳』開発チーム座談会

## 格闘ゲームの 最高峰を目指す！

企画A「ポリゴンのナムコとしては、格闘ゲームの世界を、指をくわえて見てるわけにはいかないゾ、と(笑)」

企画K「そう、そう。2Dでも3Dでも傑作はあるけど、全部を含めた上で、それを越えるくらい面白くなきゃね」

企画A「そのために、かなり勉強もしたけどね。プロレスや空手から、ジャッキー・チェンの映画まで資料ビデオを集めたり、合気道の道場見学にも行ったり」

企画K「『骨法』とか、ブルース・リーとどっかの日本人が創設した怪しい拳法(笑)『ジークンドー』とかね。おかげで格闘技の種類やキャラクターは、随分凝ったものになったよ。『パイオレンス・ジャック』からインスパイアされたような、格闘技というよりも力まかせな奴とか。レスラーも、オイシイキャラかもしれない。ストロング・スタイルからルチャまで、色んなスタイルのいいところが凝縮されてる」

ビジュアル1「ピカッと派手な忍者ってのもいるしね。アメリカ人が考えているような、全然「忍んでない」忍者(笑)。でも、ホントはムエタイとか、中国拳法の流派とか、入れたかったけど落としたりしたのもかなりある」

企画K「やりたいこと全部はできないから、しょうがないよ」

企画A「一人づつの内容を濃くしたいから、最初は10人位想定してたのを8人まで絞ったんだよね。その分、キャラデザインとかには凝ったじゃない。同キャラ対戦だと、色違いの服とかじゃなくて、着ている服が全然違うようにできたし」



コスチュームが違えば同キャラ対戦。1P用と2P用、どっちが好きな？

企画K「“いかに”これから闘うって感じの服(1P)と、もうひとつは、普段着っぽい感じ(2P)(笑)。こっちの衣装の方が人出るんじゃないかな」

ビジュアル1「技の種類もメチャクチャ多いよね。もう、作ってる本人が忘れるほど(笑)。操作してて“あれっ、こんな技あったっけ？”そう言えば入れたかなあ”みたいな(笑)」

企画K「技は、アーケードのインストカードに書ききれない位あるよ。基本のパンチひとつを取っても、立ってる時、立ち上がりとしてる時とか、その時の動作によって変わるから」

企画A「これからも、もっともっと増えるし……」

ビジュアル1「やっぱりさ、初めてプレイする人でも、ガチャガチャ適当に動かしてれば、色んな動作をして、いっぱい技が出るようにしたいじゃない？」

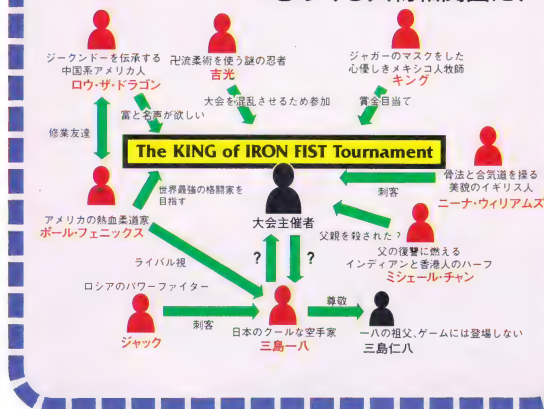
企画A「それに、やり込めばインストカードに書いてない技が見つかるから、使いこなせば相当強くなれるよね。で、その技が当たった瞬間の気持ち良さ/やっぱりここは押さえとかなないと、格闘ゲームとしてはダメでしょ」

ビジュアル1「決め技がヒットした時は、画とか音の演出も派手でだから、“気持ち良さ”が増幅されるんじゃないかな。それに、最終的な大ボスは一人だけ、キャラクターごとに背負ってるストーリーがそれぞれ違うから、その前に出てくるボスキャラが7人もいる。だからクリアした時は、余計に気持ちいいんじゃないかと思うんだ。一人のキャラだけをやりこむんじゃなくて、色んなキャラでやり込んでくれると嬉しいね」

企画A「将来的にPSに移植する時も、技の数とか、動きとか、ゲームの本質に関わる部分は、絶対マイナスにはしないと思う。むしろその時には、要素をプラスしていくつもり」



## これが「The KING of IRON FIST Tournament」をめぐり人物相関図だ！



★ヨシミツ 国籍不明、忍者流派柔術「忍法陽炎(にんぼうかげろう)」：→→、キックボタン左右同時押し



★ミシェル・チャン アメリカ人(インディアン)「通天砲(つうてんほう)」：左パンチ連打

## キャラクター必殺技紹介



★ロウ・ザ・ドラゴン アメリカ人(中国系移民)、ジークンドー「ドラゴンナックル・コンボ」：→にレバーを入れっぱなし、右パンチ、右パンチ、右パンチ



★キング メキシコ人、レスラー「ドロップキック」：→、→、左キック・右キック同時押し



★ジャック ロシア人、パワーファイター「メガトンパンチ」：←、↓、↓、↓、右パンチ



ミシマ・カズヤ

ジャック

NEW  
MACHINE  
●  
ACE DRIVER

# 走りの進化

RACING EVOLUTION



コイン・オペレートしたほんの数分間に  
最先端のテクノロジーが込められている  
バーチャルリアリティ・ビデオゲームの世界。  
それはゲームをドラマチックに演出するための技術であって  
決してテクノロジーが前に現れてはならない。  
だからこそ我々は、いとも簡単に時速300キロの壁を超え  
仮想現実空間で決死のバトルに挑む事ができる。  
今 そのリアリティが、また一歩現実に近い。

その昔、温泉旅館の娯楽室の片隅によく「ドライブレゲーム」があった。

棒の先に着いたミニカーをハンドルを切って左右に動かし、スクロールしてくる道路から外れないように走るといごく単純なものだった。しかし、1982年に登場した「ボールポジション」が、ドライブレゲームのあり方を根底から覆した。それまでは子供のおもちゃだったドライブレゲームをビデオ画面で製作、大人が楽しめるものにした。ゲーム性もぐんと向上し、本格的なコースの設定はドライブレゲームも要求されるようになった。

## 通信システムの登場

革新的な技術の開発が、今までにない面白さを現実のものとした。1987年に登場した「ファイナルラップ」は、通信システム搭載により多人数が一斉にゲームに参加、競争し合う画期的なゲームで大ヒットとなった。孤独な遊び場だったゲームセンターに歓声が上がり、若い女の子も一緒に楽しめるようになった。

やがてF1ブームを予感させる80年代の終わり、日進月歩のCG技術をいち早く応用し「ポリゴナイザースystem」を完成。ついに「ウイニングラン」が誕生した。今までのゲームはすべて、自分の車が目の前に見える3人称の形で

表現されていたが、このゲームでは、自分のマシンのコクピットしか見えていない車載カメラの映像になった。つまりプレイヤーは、完全に画面のなかに同化したのだ。しかも驚くべきことにこの筐体は、画面とインタラクティブにシートが可動した。従ってカーブでは体が傾き横Gまでかかるのだ。

初めてこのゲームをプレイした時、目前に開けた視界と爽快なコーナーリングに、タイヤは無くても路面を体感し、そして「風」を感じた。ゲームで「風」を感じたのは、この時が初めてだった。

この「ウイニングラン」では、実際のフォーミュラマシンのデータをインプットし、より実車に近い挙動を追求した。それを証明する逸話がある。

「ウイニングラン」発表直前のこと、今や唯一の日本人F1ドライバー・片山右京選手（当時はF3000のチャンピオンで次期F1パイロットとして期待されていた）が試乗した。彼は、最初は戸惑ったものの二回目にはすでに慣れ、コースアウトした際にはとっさに、スピリットでコースに戻るといふ、プロのドライバーならではのワザで対応した。その時私たちは、プロの反射神経に驚くとともに、プロのテクニクを可能とさせるゲーム機械の技術は、ビデオゲームを超越していると感心させられたものだった。

## 走りはここまで進化した

そして今までのドライブレゲームの開発技術を結集し、よりランクアップさせたのが、この「エースドライバー」である。

心臓部のシステム22基板は、CGのポリゴン数を飛躍的に増やし、テレビでレース中継を見ているかのような鮮明な画像でのリアルタイム3D-CGを可能にしている。主役はもちろんゲームの面白さ、大勢でレースを競うことだが、それにおいてもこのゲームは、大変細やかな配慮がされている。技量に応じてのサポートをコンピュータが行っているの、肉薄したレース展開が楽しめるよう工夫されているのだ。そんなものは邪魔だという強者には、エキスパート・プロをお勧めする。





## NAMCO HISTORY OF THE DRIVE GAME

- 1982 POLE POSITION
- 1987 FINAL LAP
- 1989 WINNING RUN
- 1989 WINNING RUN SUZUKA GP
- 1991 DRIVER'S EYES
- 1992 SIM ROAD/SIM DRIVE
- 1993 RIDGE RACER
- 1994 ACE DRIVER



## MACHINE REGULATION

全長	204inch以下	総排気量	150inch <sup>3</sup>
全幅	82inch以下	レシプロのみ、加給、楕円ピストンも可 (エアリストラクターで給気を制限、それにより各クラスにわけられる。)	
全高	41inch以下	エンジン出力は各車ともだいたい	
重量	650kg以上	470kw/14,000rpm	460kw/13,500rpm
タイヤ	モトス社HAWK-1 (1メーカー供給)	(EXPERT PRO)	(EXPERT)
			360kw/12,000rpm (BEGINNER)



TEAM RED LIGHTNING

ダイナミックなフラットボトム。サイドポンツーンにダブルインテーク採用

YELLOW CYCLONE RACING

スタンダードより、冷却用インテークを大きくしたタイプ

GREEN ISLAND MOTORSPORT

ボディ自体の空気に優れた、フラットボトムバージョン

Scuderia BLUE CASTLE

4車種の中でスタンダードタイプ

### 不死身の仮想現実の中で

そして極めつけは、実車に限りなく近い操作性とレスポンスだ。縁石に乗り上げたときの振動や、ヘアピンでのブレイキ音等、より本物に近くてその気にさせてくれるのだ。時代は近未来、真のエースドライバーを競って、熱いバトルが繰り広げられる。

沈んではいけない。私たちにこうして目の前に、不死身になれる仮想現実があるのだから、その中でなら、決死のバトルも派手なクラッシュも容易に体験できる。時として死さえも超越してしまうレースの醍醐味を、ほんの一瞬でも分かちあえるようになったのだ。時速300キロを越えて風になったとき、サーキットの1コーナーで、ひよつとしたら私たちでも「神の声」を聞くことが出来るかもしれない。

高度なダイナミクス・プログラムによる走行性能が  
リアルなデッドヒートを演出する  
レーシングゲーム「エースドライバー」  
最大8人同時プレイ可能な通信機能搭載  
システム22による高性能リアルタイム3D-CG画像に加えて  
ビギナーからエキスパートまで力を発揮できるよう配慮されたい  
たれりつくせりのレーシングゲームだ。



レースクラスを  
選ぶ!



Beginner

初心者でも容易に操作できる走行性能。かなり差が出て、プログラムがアシストしてくれるので、最後まであきらめないで。エキスパート目指して腕を磨こう。

Expert

スピード、安定性のバランスに優れた本格派。仲間同士でデッドヒートが楽しめる。ここで速さを引き出すには、ある程度のドライブレテックが要求される。アクセル、シフトワーク、ブレーキングの切れ味を磨け。

Expert (PRO)

熟練したドライバーのみがプレイ出来る。ハイパワーかつクイックな挙動に負けない、的確なブレーキングとアクセルワークが求められるのは言うまでもない。最高速350キロ(通常値)、音速の壁を破れ。



Car NO.3.4 Scuderia BLUE CASTLE

Car NO.11.12 GREEN ISLAND MOTORSPORT



高速のメインストレート。1コーナーへはアウトいっぱいからノーブレーキで飛び込み



最初の難所、クロスエッジSカーブは早めにインにつく。慣れないうちはアクセルオフで

ライン取りを決める!



ライン取りを頭にたたき込み、アクセルワークでリズムカルに走り抜けること。そうしないとシケインの突込みスピードに影響する



最大の勝負所ミッドウエスト・ヘアピン。ブレーキング後の立ち上がりがかギを握る。抜くときは強引にインに突っ込み!

Stream Field circuit  
(Rock Valley)  
半公道半設置の  
オリジナル・サーキット

S字の2つ目で  
コースアウトし  
ないように注意

早くインにつく  
すぎると、後半  
が苦しくなる

# ACE DRIVER™

## エースドライバー

### 視点切換で…レースに慣れ、レースを楽しむ

ドライバー  
ビュー  
(1人称)



走行中に視点切換SWを押すと、ドライバーの視界で走るドライバービューと、間接的に自分の車を見たビハインドビューに切り換わる。ビハインドビューでコースや状況を把握、慣れたらドライバービューで臨場感、スピード感を味わおう。

ビハインド  
ビュー  
(3人称)



SWITCH  
ON!!



Car NO.17.18 **YELLOW CYCLONE RACING**

Car NO.25.26 **TEAM RED LIGHTNING**



### BOSE社製 ゲームサウンドシステム

操作性が向上したハンドルと連動した、左右スライドシートを採用。インタラクティブにゲームを楽しみながら、より豊かな臨場感が味わえるのも、「エースドライバー」の魅力だ。さらに、BOSE社と共同開発したゲーム専用サウンドシステムをシートにビルト・イン。メリハリのある軽快なゲームサウンドが楽しめるようになった。



最終コーナー、スピード・ロスをなくせ。出口で、はらんでアクセルオフしないように、クリッピングポイントを奥に取り一気に最高速に乗せる



シケインは縁石ギリギリを直線的に抜ける。が、エキスパート及びプロは、縁石を踏むと車の挙動に影響がでるので要注意

ボイスアクター

声優 は木モ・ルーデンス

第5回 檜山修之さん・緒方恵美さん



職人っぽい技術は必要だけど、  
声優も声だけで芝居してるわけじゃない

次世代ゲーム機が華やかに覇を競う時、  
ゲームにおける声優の比重は確実に高まる。

原作の連載は終了したものの、アニメ、CD、ゲーム、さらにはアニパロ同人誌まで、『幽☆遊☆

☆白書』は、メディアミックス展開でますますファンを熱くさせている。ゲームでは、数ある競  
合作を抑えてナムコのSFC版が人気NO.1！ファンの圧倒的な支持に促されて、この冬には、  
早くも第3弾『特別篇』がリリースされることになった。

そこで今回は、数ある『幽☆遊☆』キャラの中でも、絶大な人気を誇る蔵馬と飛影の声を演ず  
るお二人をお招きして、開発スタッフとともにお話を伺った。

## Nobuyuki Hiyama

昭和42年8月25日生まれ。広島県出身。東京アナウンス学院、日本ナレーション演技研究所に学び、『怪傑ゾロリ』（ビデオ）で本格デビュー。代表作は『銀河戦国群雄伝ライ』の竜我雷、『勇者特急マイトガイン』の旋風寺舞人、そして『幽☆遊☆白書』の飛影など多数。休日はもっぱらゴロ寝だが、子供の頃NHKの大河ドラマに感銘を受けて以来、歴史が趣味という一面も。ゲームでも『信長の野望』『三國志』シリーズは全制覇。

## Megumi Ogata

東京都出身。6月6日生まれ。その学部だけ地方にあることを知らずに大学を受験、入学はしたが1年で帰京。演劇学校に入りミュージカル役者を目指す。声優としてのデビュー作が『幽☆遊☆白書』の蔵馬となり、一躍人気を獲得。他の代表作には『美少女戦士セーラームーンS』の天王はるか、『ヤマトタケル』のロカなど。休日は、掃除や洗濯と日常生活に忙しいが、フィットネスクラブに通うなど、役者としての身体作りも忘れない。

## 緻密に考証する蔵馬と 自然体に構える飛影

——子供の頃は、どんな遊びをしてました？

**緒方** 家が都心で遊び場は少なかったんですけど、外に出て男の子と遊ぶほうが多かったなあ。リカちゃん人形は持っていたけど、足をつかんで振り回してました(笑)。

**榎山** 当時子供がやるようなことは、みんなやりました。鬼ごっこからボードゲーム……仮面ライダーごっこもよくやった。

——主役をやりたいがるほうでしたか？

**榎山** 戦闘員が好きでしたね。何度も生き返るから(笑)。

——声優を目指すようになったきっかけは？

**緒方** 私はずっとミュージカルをやっていた。声優を目指していたわけじゃなかったんですけど、気がついたら、青二プロダクションに入っていて、声優の仕事をしていました。

**榎山** 僕は今考えると、たぶん高校時代に放送部でやった放送劇がきっかけかな。ヘタな台詞を交代で喋るだけだったんですけど、役者と声優の違いってありますか？



——役作りでは役になりきるタイプですか、冷静に役を分析するタイプですか？

**榎山** アフレコなら、僕は絵と相談します。アニメでは原作や作画で設定ができていりし、外国映画ではすでにその役者さんが役をつくっているわけです。自分に与えられたのは、その応用・肉付けだと思ってますから、できるだけ真っ白に近い形で入って、そこにあるものを探っていくと考えています。

**緒方** 私は役に飛び込むタイプです。例えば以前単弥呼の役をやったことがあるんですが、当時の時代背景とか食生活とか、下々の者に声をかけるならどう言うか、その言葉が出るための必然性が知りたいと思って調べました。

その時代・その場面の「空気」を感じておきたいんです。演技って、結局「空気」の再現ですからね。もちろん、スタジオに入ったら全部捨ててしまふんですが、その前に身体に叩き込んでおきたいんです。

——蔵馬ややるか(セーラーウラヌス)など、中性的な魅力のある役が目立ちますが、特に何か研究したんですか？

**緒方** 実は私、女子校のアイドルだったんですよ。当時から背が高くて、今よりもっと凹凸のない体型でしたので(笑)。高3の時はバレンタインデーにチョコを50個以上、手編みのセーターなんかも貰いました。だから、はるかには比較的わかるんです。

——蔵馬のほうは？

**緒方** 全然見当がつかなくて。千数百年も生きていいる妖狐ですから、老練で中身が深いと思って、ある学校へ行って年輩の先生に取材したり、原作を読み返してみたり。それに戦う人だから、戦う時の声の研究もしました。



パンチを出すんでも、上からと下からでは力の入れ方が違うでしょう？ 少林寺拳法をやっている人に筋肉の使い方を習ったり……。

**榎山** いやあ、俺は何にもしてないよ。原作は読むけどサラッと筋を追っただけだし。でも読み過ぎるとイメージが固まっちゃう恐れがあるので、むしろそれは避けたいですね。

## 開発と声優の 密かな愉しみ

**開発** 最近、ゲームで声を入れる仕事が増えたんじゃないですか？

**緒方** 「幽☆遊☆」も、いろんなゲームが出てくるけど、みんな格闘ものでしょ？ 「ヤーツ、ターツ、薔薇鞭(ロゼッタ)ノッて、みんな同じ(笑)。辛うじてナムコさんには「きれいな薔薇には、棘があるのさ……」って台詞があつて……。

**榎山** 俺だいたい「フツ、くだらん」「バカ



め」で、後は技の名前を笑。  
**開発** ところで榎山さんは「驚いたかコロン！」って台詞、覚えてますか。  
**榎山** あれは僕のルーツですよ。

**開発** 開発中は音がないので、サンプルCDからその台詞を借用しまして、「邪王炎殺黒龍波！」って言う代わりに「驚いたかコロン！」って（笑）。  
**緒方** 開発の方たちは、密かにそうやって遊んでるんだ。私たちもそういう遊びしてますよ。この間も『幽☆遊☆魔☆鬼☆伝』の収録で、休憩時間にロビー

に出たらナムコさんの『幽☆遊☆魔☆鬼☆伝2』があつたんです。さっそく榎山さんと佐々木（望）さんがやり始めて、生で「霊丸——」って笑。幻海や戸愚呂兄弟が相手だと、攻撃が当たると「京田（尚子）さん、すみません」「玄田（哲章）さん、ごめんなさい」って謝るの。その後ろで深雪さんえさんが、ぼんそのまんまの声で「幽助がんばれー」（笑）。まるでアニメを観てるみたい。

**榎山** あの「きれいな薔薇には——」っていうの、仲間うちでは評判悪いんですよ。

**緒方** 相手を負かした後に言うからね。

**榎山** 負けるとホントに悔しくて、思わず「緒方ア——」って叫んじゃう（笑）。

**緒方** でも、飛影だつてすぐに「残像だ！」ってよけて、ムカつくでしょう。

**榎山** お互いさまだって！ 結局『2』は死々若丸でクリアしましたよ、飛影じゃ技が出なくて。お蔭で森川（智之さん）の声が耳に焼

きついちゃった。「怒呼！ 障壁壁！」……って、ヒトの技覚えてどうすんだ（笑）。

## ゲームが進化すると 声優の可能性も広がる

——今回の『特別篇』を試してみても、どうでしたか？

**榎山** 操作がわかりやすいですね。SFC自体低年齢層向けなのかなあ？

**緒方** 私は説明書を前に置かないとダメ。『ストII』みたいに、「十字キーを右回りに4分の3回転して……」なんてできない！

**開発** このシリーズは、特にファン層が広いんで操作性にこだわっているんですよ。

——おふたりが、個人的に好きなゲームは？

**榎山** 僕はシミュレーション。『信長の野望』なんか、極悪非道の榎山と呼ばれてます。必ず20倍の戦力で叩きつぶすから（笑）。

**緒方** 私はRPGがいいな。『F.E.』は好きだし、『ドラクエ』もやってる。ミラーだから、人が面白いと言うと買うんです。

**榎山** スポーツものも好きですね。ナムコさんの『プライムゴール』は、もう「極め」ましたよ。20対0で勝てる。

**緒方** この間も3DOの仕事をしたんですが、最近新しい機械がたくさん出てますね。先日友達から借りて、久しぶりに大昔のFCをやったんですが、絵を見てつくづく「あれからこんなに進歩したのね」って（笑）。

**榎山** 僕もこの間久しぶりで『ファミスタ』やったんだけど、ローテンポ過ぎてついていけないんですよ。無敵だったはずなのに。SFCが出た時にも「おっ！」と思ったけど、最近のはもっとすごくなってますよね。

**開発** CD-ROMなら、SFCとは容量が2桁違いますから、絵も音もずっとクリアになります。声優のみなさんも、ゲームの仕事がどんどん増えるでしょう。そのうちきっとアニメだつて入るようになるから、役作りから入ってもらうようになりますね。

**榎山** アフレコになっちゃうの？ 線画だつたらどうしよう（笑）。

\*アニメの音声収録で、まだ絵ができていない場合、声優は線が引いてある画面を見ながら、線が赤くなった時に台詞を言う。表情どころか遠近感もないので、かなり難しい。

ゆうゆうはくしよ

## 幽☆遊☆魔☆鬼☆伝

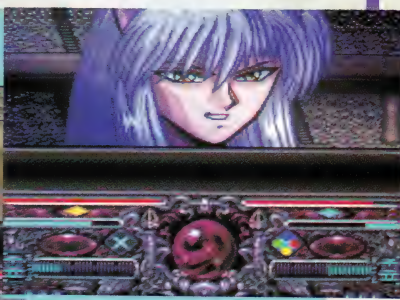
### 特別篇

大迫力のアニメーションと声優による音声合成で、新たなジャンルを築き上げたビジュアルバトルが、さらに進化して帰ってきた。前回の主要メンバーに仙水編のキャラを加え、総勢17人が4つの対戦モードで、熱いバトルを繰り広げる。

今回は、技と霊撃のゲージを一本化して操作性が向上、3段階の難易度設定でマニアからビギナーまで楽しめる。また、新たにバランスメーターと回避効果値を設定して、戦略性もグリーンとアップした。しかし、何といても最大の売りは、キャラの変身ノ 蔵

馬ファン必見、妖狐さまのドアップもあるし、玄海の少女姿も見られる。飛影も黒龍波をリニューアルしたぞ。さらに、マニアが泣いて喜ぶ、裏技や隠しコマンドも満載だ。サンプリングレートが1.5倍（当社比）UP。音の精度が上がったので、セリフもきれいに聞こえるぞ。

▶これが噂の妖狐さま！ 蔵馬の状態から、霊力UP2回目に変身するゾ。



画面は開発中のものです。



アルバム『SIN』

●DANCING DOLL●STOP●YESTERDAY TRAIN ●赤い罪 青い純愛 ●Chu / ●WILD CHILD●HEART TALK●CRIMECRACKERS ●HEAVEN'●月に吠える ●X'mas Card

## MUSIC界の冒険者たち

時は現代、  
音楽を武器にする冒険者あり。  
その者たちの姿と口述をお伝えしよう。



# 穴井夕子



名前 YUI-P  
職業 歌手  
武器 歌  
体力ポイント 80  
知力ポイント 70

※数値は0~100までで回答

1. 運ポイント 100  
2. 攻撃力 50  
3. 防御力 50  
4. 魔力 100  
5. IQ 経験値 50



●PROFILE● 本名…穴井夕子／1974年6月7日、大分県生まれ。A型／趣味 映画鑑賞、ゲーム。最近のおすめは、『トウルライズ』

デビューから3年、東京パフォーミング・グループのメンバーとして着実に人気を獲得。同時にソロ活動では、TV出演、ライブをこなした個性を見せている穴井夕子さん。第6弾のシングル『クワイムクラッカーズ』は同名のPS版RPGソフトとのメディアミックス。一足先に11月21日エンディングテーマ曲をリリースした。そして、12月1日には彼女の集大成ともいえるアルバム『SIN』が発売される。素顔はゲーム好きな20歳の女の子。小柄な身体にキュートな魅力が詰まっている。

— 汝の好きなアーティストは、誰であらう？ —  
「洋楽なら『トウ・アンリミテッド』や『ペットショップ・ボーイズ』といったテクノ系が好きです。日本人ならNOKKOさんやCHARAさんが、いいですね。歌がうまいだけじゃなくて、味があつて」

— 東京パフォーミング・グループでの活動とソロ活動の違いは、何であらうか？ —  
「パードルではチームワークと踊りを見せる部分に重点が置かれています。ソロでは、やはり歌を聴かせる部分を大切にしていますね。そしてステージでは一人ですら責任感をヒシヒシと感じます」

— 汝のグループでの役割はどんなものであるかな。 —  
「メンバーとは仲も良いけどケンカもします。ケンカした時は面倒くさいって落ち込むこともありました。今回メンバーの入れ替えがあるので、未っ子的な自由気儘な立場から、上に立ち、引っ張っていくこともやっ

ていかねばと覚悟しています」

— 汝の今後の活動の抱負はあるか？ —  
「学園祭が終わり、とりあえず1月23日の渋谷ソロコンサートに成功させたい。ソロツアーもやってみよう、武道館クラスのホールコンサートが目標です」

— 大変忙しそうだが、休日はどうように過ごしているかな？ —  
「ビデオを見たり、ゲームをしています。ゲームは、じっくり最後までやるタイプですね。キカイに負けるのはむかつくんです。最近制覇したのは、『桃鉄』と『マリオカート』。パチンコも少しやるんですけど、景品はスーファミソフトにします」

— 今回の『クワイムクラッカーズ』をプレイしての感想はいかが？ —  
「あー、もう今までのゲームとは全然違う。スゴすぎる。敵が1回転するし、横から、前から、後から圧倒的な勢いでせまってくる。興奮しましたよ。最後に自分の曲が流れてきた時は感動しました」

— この曲はどんなものか？ —  
「90年代版『キャッツアイ』って感じのポップロックですね。ゲームの世界観を感じてもらえたら嬉しい」

— 今回のアルバムでは作詩に初挑戦しているがその成果はいかが？ —  
「以前から自分が気にとめたフレーズはメモしたりして、それにAメロとBメロをつけてたんです。今回は実体験をベースにそれを膨らませてみましたが、結構可愛い片思いの曲になりました。アルバムには今の自分を表現しているので、多くの人に聴いてもらいたいです」



## ナムコグッズ

コメント タラちゃん

●ノワーズ5号の読者プレゼントの「ワルキユーレジグソーパーズル」は非売品なので、教えて下さい。もし販売しているのなら、どこで購入するのが確実なのかを教えてください。それと、今までに出たものから現在手に入るナムコグッズの特集をして下さい!!

(大阪府 藤井寺星人さん 19才)

ワルキユーレのパズルは非売品です...というか、実際はクレーンゲーム等の景品などでガンバってゲームをやり込む、ということになります。ハイ。Fighter。次の、現在手に入るナムコグッズ、というのは、もしかしてナムコで販売していた物の事? それならば、残念ながら今はしていません。けど、現在入手可能な物をご紹介します。東京・渋谷バルコパート3と大阪・心斎橋バルコに「GAME SOUL」というゲームグッズのお店があるのをご存じ? ここにはPOPでカラフルなパックマンのTシャツやトレナー、時計(38ページを見てね)等が揃っています。今後いろんなグッズが登場しそうなので要チェック! それと模型専門店に足を運ぶと、ワルキユーレを始め未来忍者、源平討魔伝、ドルアーガ他のガレージキットが並んでいるよ!!

## ちなみに最新CDはコレ!

●ナムコゲームサウンドエクスプレス VOL.15  
余命検索サービス X-DAY



●ナムコゲームサウンドエクスプレス VOL.16  
アタック・オブ・ザ・ゾルギア



各¥1,500(税込)いずれもビクターエンタテインメント(株)より発売中  
※こちらはCDショップでお買い求め下さい

## 渋谷PARCO PART3 2階「GAME SOUL」▶

☎03-3477-8715

お店のお兄さんもカッコよくバックマンパーカーを着こなしている。大阪心斎橋のPARCOの「GAME SOUL」(☎06-281-8131)も行ってみてね!

パーカー ¥6,800(2種類各2色)  
長袖Tシャツ ¥4,800(1種類2色)  
半袖Tシャツ④ ¥3,200(3種類各2色)  
半袖Tシャツ⑤ ¥3,500(1種類1色)  
バックマン時計 ¥2,500(1種類3色)  
を発売中。  
※通信販売はしていません。



## ラジアメ

「ラジオはアメリカン」の放送タイムテーブルが一部変更(\*)になりました。ヨロシク!

北海道放送	HBC	日	24:00-24:30
青森放送	RAB	土	24:00-24:30
山形放送	YBC	土	23:00-23:30
東北放送*	TBC	日	23:30-24:00
茨城放送*	IBS	土	24:00-24:30
TBSラジオ*	TBS	日	24:30-25:00
新潟放送*	BSN	土	22:30-23:00
信越放送*	SBC	土	23:45-24:15
北日本放送	KNB	日	22:30-23:00
北陸放送*	MRO	日	23:30-24:00
静岡放送*	SBS	日	24:35-25:05
東海ラジオ	JOSF	日	26:15-26:45
和歌山放送	WBS	土	24:00-24:30
ラジオ大阪	OBC	日	25:00-25:30
中国放送	RCC	日	24:00-24:30
山陰放送	BSS	木	22:00-22:30
西日本放送	RNC	日	22:15-22:45
南海放送	RNB	日	24:00-24:30
RKB毎日放送	RKB	日	24:00-24:30
熊本放送	RKK	日	23:30-23:00
宮崎放送	MRT	土	23:30-24:00
長崎放送	NBC	日	20:30-21:00
ラジオ沖縄	ROK	土	24:00-24:30

すっかり冬です、師走です。今年も1年、ご愛読頂きありがとうございました。な〜んて、あらたまっちゃったりして…。でもホント、スタッフ一同感謝しています♡ 今回もいろんな、おハガキを紹介しちゃいます。アツいコメント、届くかな?

## ハロー! パックマン リーグサッカープライムゴール2

コメント テラチα

●「ハロー! パックマン」と「リーグプライムゴール2」をプレイしての感想。『プライムゴール2』はスピードが速くなり、前作よりもスムーズにプレイできてGOOD! 『ハロー! パックマン』はパックマンのコミカルな表情がよくできていて100点満点!

(沖縄県 ガーデーさん Jr.さん 18才)

むむ。キミは若いのに、なかなかモノの道理がわかってるようですね。『プライムゴール2』は、キミの言うように、前作よりもスピードアップを図っています。これは、実際のリーグに負けないような迫力を出すためなのです。しかし、速ければいいってもんでもない。このところが開発者の苦労でもあるわけですね。

そして「ハロー! パックマン」はいままでない「アシストアクション」というジャンルを確立した自信作。テレビの中でわれらがパックマンは笑い、怒り、悲しみ、遊びます。パックマンの親友になることがキミの使命です。がんばって友情を深めてください。いずれもナムコが全力をそそいだ逸品です。これからのめいっぱい楽しんでね!

●メダルゲームが好きですが、新製品情報をもっと載せて下さい。

(兵庫県 高見真介さん 31才)

●「NG」にあった「迷廊館のチャナ」はどうなったのでしょうか? 久しぶりに読みかえして思いました。

(千葉県 佐藤和也さん 19才)

チャナ、富士先生に関するお便りは今も頂きます...が、ここでウレシイNEWS発表! この冬、ソフトバンク(株)から「NG」の復刻した本が出版されます。過去の「NG」の録には豪華オリジナルCDを用意。そしてナントナント、富士先生未発表のまんが(タイトルはまだ内緒!)に加え、インタビュまで掲載されています。チャナはないけれど富士ファン必読の一冊です。

※お問い合わせは...ソフトバンク(株)へどうぞ。  
☎03(5642)8101

## ノワーズ

コメント ノワーズ編集室

# 読者大いに語る

本誌VOL4で大募集した「読者参加企画」。5つのテーマに、ユニークなおたよりがワンサカ届いたアリガトウ。ひと言投稿あり、レポート用紙数枚におよぶ論文(?)あり、そのパワーにノワーズ編集室もあらためて脱帽。ここはもう、読者の皆さんにぜひごぶごおまかせのコーナーにしようではないか、ということでスタートします。新企画「読者大いに語る」。さあ、いってみよう。



## あなたがゲームをしなくなる時

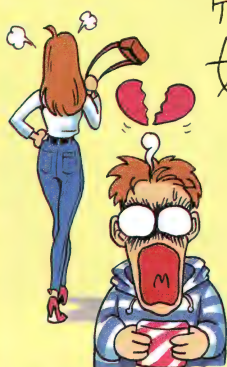


●ふだんから食費を切り詰めてガンバッテル私なのに、ハチンコで有り金全部スタックにやあ、もうトッカンとストレス解消も兼ねてゲームします。セコセコためた貯金おろして、時間を忘れガンガンやって疲れたら帰ります。だからいつもお金がないんですよ。トホホ。(埼玉県 佐藤隆さん)

●クレインゲームで他の人が2~3回チャレンジしても取れず、悔しがっている時こそチャンス(無性にしたくなる)。私はいつもこの方法で商品を手に入れて、帰りは、たこやきを買って帰ります。(愛媛県 牧原秀雄さん)

「悔しがっている」というのは、景品が取りやすい状態になったまま残されていることかな?新しい攻略法がもね。

## ゲームをしなくなる時 女にフラれた時。



(三重県 ギャプラスキングさん)

泣けてきそうなこの字がすべてを物語っている…。もうなにも申し上げることはありません。

NAMCO NOURS NAMCO NOURS NAMCO NOURS NAMCO NOURS NAMCO

## USA vs リッジレーサー

### 私は 『リッジレーサー』派

●CG技術や迫力は「デイトナ」の方がスコアがゲーム中は景色を見ている余裕はあまりない。大切なのは乗り心地だ。「リッジ」の方が運転しやすいし、スピード感もある。そしてドリフトもじやない。「デイトナ」は「ドリフトマシン」は万人向けだと思う。どちらも好きでいては、やっぱり「リッジ」が好きだ。(新潟県 可太郎さん)

●「デイトナ」はかつての「アウトラン」+「VR」的のドリフトゲーム。「リッジレーサー」はシミュレータに近く、どちらにもポリゴンゲームの最高峰ですが根本的には違うものだと思います。グラフィックの質感やスピード感、40台のマシンによるバトルという点では後発である「デイトナ」の方が上でしょう。そしてアメリカンな「デイトナ」の下道が、「リッジレーサー」にはない。しかし、「リッジレーサー」の限りなく実車に近いステアリング操作やペダルワーク、また免許を持っている私としてとつきやすい右ハンドル仕様。そして何よりも素早いドリフト走行、「デイトナ」でもドリフトはできるけど、コーナー手前でヒール＆トゥ、カウンタ―をあててアクセル、オンなんてまねはできません。「リッジレーサー」なら、誰でもドリキンになれるので、私は「リッジレーサー」に軍配をあげたいと思います。(大阪府 岩崎志さん)

●ワンとねえ。ポリゴン数は「デイトナ」が32万で勝っているでしょ。昔も「デイトナ」の方が好きでしょ。ハンドルも「デイトナ」の方が本格的でしょ。しかしノリとして「リッジ」はやっぱりオモシロい人間の本能を刺激される。どこにこんな秘密があるのか考えてみたら、「リッジ」はあまりにも簡単にドリフトができる。これだ。あの「キキッ」が気持ちいいんだ。遅くなる分かっていても、あのテールの流れと調和する。「キキッ」がどうしようもなく私は好きなのだ。あと、1回2回ぶちあたっても完走できることも好きだね。というわけで私は「リッジレーサー」派だ。(北海道 荒井一高さん)

『デイトナ』『リッジレーサー』とくれば、ともにポリゴン・ドライヴゲームの最高峰。全国各地のアミューズメント・スペースでのスリドイ視点でブツ切ってもらった。さて、どちらに軍配があるか。開発部もドキドキなのだ。

●「レディ」は思いつかないので、「マン」だけ。札幌PLABO帝国店の店員のおニイさん。小柄な体で流れるような口調で実況してくれて、ホントに楽しんで仕事やってんなーと、いつ見ても思います。(北海道 横山恵さん)

「仕事、いつも楽しいですよー」。



札幌プラボ帝国店の長谷川クンと中山クン

●ワンダーエッグのおにーさん、おねーさんはみんなステキな人ばかりなんです。特に「ドルアーガの塔」と「ギャラクシアン」のおにーさん、おねーさんはいいです。「ドルアーガ」のおねーさんは声をからしてせつめー&GOLDナイトに拍手してたいへんそうだったし、「ギャラクシアン」のモニターせつめーのおねーさんは、シリアスでかっこよかった…。プシューってあいたドアの奥にいたクルーのおねーさんたちはすごい雰囲気を出してパッチリでした。みーんな美人。(埼玉県 星永あやめさん)

ワーイ、ありがとう！アトラクターはいつも一生懸命ですよ。

ギャラクシアン  
の  
山本めぐみさん



ドルアーガの塔の  
並木麻子さん



## あなたが見つけた素敵なナムコレディ

## あなたのゲームジnkス



●「ツイてない日は調子がいいし、逆にゲームの調子が良かった日は、その後イヤなことがある。」(東京都 TOMさん)

調子がいいと後がこわい。「吉」あれば「楽」ですな。

●脱衣麻雀をやっているとき特に女の子が脱いでいる時に限って、よく知っている人がくる。ちなみに、これで彼女にフラれました。(三重県 ギャップスギンクさん)

喜びはいつも最悪のタイミングでやってくる。



●私はゲーセンで「シュータウェイⅡ」ラビットファイヤーのホーンを聞きながら燃えた後は、帰宅してスルメにマヨネーズ醤油をたっぷりつけて、おもいっきり食べる。オホホホ。(仙台市 小野とき子さん)

ナニ…!? でも理屈スキのこのパターンには本人でしかわからない喜びがありそうだ。

●「ファイナルファイト」でドラム缶からでる原始肉を見ると、ケンタッキー・フライドチキンが食べたくなる。(山形県 山崎幸司さん)

ウン、わかるワカル！なんとなくよだれがでてきそうだね。



## このゲームをした後あれが食べたくなる

NAMCO NOURS

NAMCO NOURS

NAMCO NOURS

NAMCO NOURS

NA

### ひき続き 大募集!!

下の1~6のテーマについて、おたよりを待っています。封書が官製葉書で次の宛先まで。字数制限なし。ほんの一言でも結構です。掲載分には薄謝をさしあげます。

【宛先】〒146 東京都大田区矢口2-1-21

株ナムコ『ノワーズ』編集室  
「読者大いに語る」係

1. あなたがゲームをしたくなるとき
2. あなたのゲームジnkス
3. このゲームをした後あれが食べたくなる
4. あなたが見つけた素敵なナムコマン・ナムコレディ
5. この一言が、どうしてもいいたい!
6. こだわり対決

『バーチャファイターⅡ』VS『鉄拳』

ポリゴン格闘ゲームの両雄。あなたはどっち派ですか?  
誌上での熱き対戦を期待しています。

## こだわり対決 激論 デイトナ

### 私は『デイトナ』派

●私はドライブゲームはあまりやらないので友達に聞いて見ました。

私： まず「リッジレーサー」は?

友達：「リッジレーサー」って流れすぎるよね。6速はいらないな。4速で十分だよ。

「アウトラン」が一番いいよ。

私： では「デイトナ」については?

友達：「デイトナ」は曲に洗脳されましたよ。リッジの曲はいいんだけど、洗脳されない。

私：「リッジレーサー」はあんまりいいところがないみたいですね。

友達：だってリッジつまらないもん。

どうやら彼は「デイトナ」派のようだ。(埼玉県 最強のガルフォードさん)

ウナラセルご意見の数々、アリガトウ。おたよりを総括すると、迫力と豪快さでは「デイトナ」、ドリフトでは「リッジレーサー」というのが大半の意見だ。投稿数でいえば7対3の割合で「リッジレーサー」に軍配があがったが、そう簡単に決着がつくほどのこの対決は浅くない。投書の中にはコーナーでのギヤ比やハンドルのギレまでスルドイ指摘があり、もう収拾がつかないぞ。次なるバージョンでの対決を期待しようじゃないか。よろしく。

●「デイトナ」も「リッジレーサー」もはまりにはまって、コースを走りまわりましたが、「一言でいって「リッジレーサー」はレースをやっているというより、峠を攻めている感覚。デイトナ」はあはれるマシンをハンドルで押え込み、ありあまるパワーをねじふせてコースを攻めるアグレッシブなところがあって、その気になれるのは、やっぱり「デイトナ」です。でも、「リッジレーサー」の6速マニュアルはおいしいです。クラッチもついていいし。ただ「デイトナ」は4輪ドリフトになっちゃうところもスコイ?と思っています。スピード感、画面の精密さは共に同じですね。(北海道 浜田勝幸さん)

プレイスポット紹介

# 日本を遊ぶ

La Guide de Japon



「新神戸駅からすぐなので、立ち寄った際に遊びに来てください」と、平均年齢22才のスタッフたち。ドリンクサービスもしてくれる。



ハイパーリアルな画像のドライビング・シュミレーター、リッジレーサーはここでも一番人気。



スイートファクトリーはカップルに好評。おしゃれな女の子が多いな～、神戸だな～。



「最新のものが揃うてる」と、ビデオゲームでこきげんの仲良しグループ。



新神戸駅前にそびえるハイソなファッションビルŌPA内にプラボが新オープン。飲食店、ショップ、ホテル、劇場と、エンターテインメントのいっぱい詰まったŌPAだから、遊びにはことかかないが、プラボ新神戸では、イタリアン・トマトのカフェ&パールが併設されているので、ゲームに疲れたらぐっとアダルトな雰囲気、カクテルなんぞを彼女にふるまったりもできるのだ。こういう大人の遊びができるのがうれしいぞ。アフターゲームも自由自在だ。

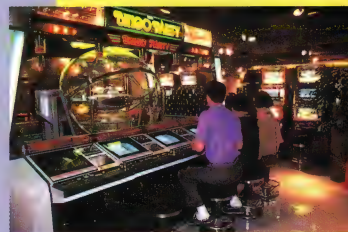
■プラボ新神戸店  
神戸市中央区北野町1丁目ŌPA3階  
☎078-262-2869 11時～24時



「X-DAY」も神戸で大人気、古い好きな神戸っ子の趣味を反映して、古い機も人気がある？



今日はついでにノとメダルゲームに夢中の彼女。女性同士で遊びに来るコ達が多いのだ。



夜8時過ぎがピーク。ヒカリモンの派手な神戸ファッションできめた女の子たちが賑わう。



370m<sup>2</sup>の店内には81台のゲーム機が。山椒は小粒でもびりりと辛い。規模はごちゃまじりしているが、食遊一体のエンターテインメント性では負けないぞ。

# 新神戸MAP



OPA 11時~22時  
飲食店は一部深夜まで営業  
7500の駐車場も完備

OPA  
(オーパ)

高級&ハイクラスな店ばかりでなく、遊び心もいっぱい。プラボのある3階には摩訶不思議なオブジェ“七福神めぐり”や、和食や和雑貨の店が並ぶ“江戸小路”があって、まるで江戸時代の町並みにタイムスリップしたような雰囲気はひたれる。

シャネルやグラン、カルバンクラインがアメ横よりも安い/電話注文も可。



プラボのスタッフもおすすめの会員制の輸入化粧品店、エルミタージュ。  
078-262-2893

## 新神戸

新幹線新神戸駅に直結したOPA(オーパ)は、アパレル、雑貨、飲食店などがいっぱい詰まった、24時間眠らない街。ロペルタやアンロワイヤル、クレージュなどの高級ブティックが並び、食べ物もオムレツや韓国料理からシーフード、ステーキ、日本料理、フランス料理までの何でもあり。ところが、それだけではない。8月26日にはプラボ新神戸店もオープン。

オープンし、エンターテインメント性も倍増。豪華なオリエンタルホテルや、演劇専門のオリエンタル劇場もあり、情報と文化を求めて関西の新感覚人間たちが、OPAにはワンサカ集まるのである。OPA西側から新神戸ロープウェイのつて世継山山頂の布引ハーブ園まで10分、神戸市街や港が一望のものにできる。近くには布引の滝などがあって、自然だ

つて満喫できてしまふ。OPAから異人館で有名な北野の街までは、歩いてほんの5分。萬の這うレンガ塀の坂道、ペンキ塗りの洋館。明治の頃、外国の商人たちでにぎわったハイカラな神戸がそこにある。彼や彼女とぜひ二人だけで散策してみたいロマンチックな街なのだ。

## イタリアン・トマト・カフェ&パール

プラボの店内をガラス越しに眺め、大人の気分のカフェ&パールでひとやすみ。11~17時はコーヒー350円。17時からはパーティタイムで生ビールや各種カクテルを。いい気分/いい雰囲気/

ゲームが先か?カフェ&パールが先か?どっちでもいいじゃない?



カフェ&パールではピッツァなどの軽食もOK



11~17時はカフェ&パールでもケーキセット500円。そして、ここから「プラボ新神戸」へドリンクのデリバリーサービスが好評。

## ケーキショップ

アメリカンサイズのビッグな手作りケーキがズラリと12種類。人気ナンバー1はいちこのショートケーキ。



いたとまキッチンではケーキバイキング1000円、ランチも650円~とあって、おいしい穴場として女の子の話題。



スウィートな笑顔でケーキを売るのは愛蔵さん。

## イタリアン・トマト複合3店舗

OPEN!!



プラボからイタマへ直行/の秘密の抜け道が!



びっくりライス  
コロッケ580円。

プラボと隣接して、同時オープンしたイタマは、従来の「イタマ」とはひと味ちがうネオイタマだ。「OPAに居酒屋がないので、遊び心のあるみんなで盛りあがれる店を作りたいです」と谷口店長。オリジナルメニューもおいしい!

## 洋風居酒屋いたとまキッチン

「お疲れさまでした!」スタッフ達がずらっとテーブルを囲んで、盛大に乾杯の音頭をとってくれる。初めはびっくりするが、従業員と客が一体になって盛り上がりという、この姿勢が大好評だ。

カルパッチョ風牛肉のたたき780円。



これがいたとまキッチン名物、乾杯の音頭。

「おいしかった一言がウレシイ」と陽気な谷口店長。店内は広いのでパーティも可能。



これまで非公開だったサッスーン邸が杉良資料館になった。078-222-5208 10時(日曜・祝日は9時より)~17時 無休 1000円(入館料の一部はベトナムへの基金になる)



このパスポートは国際連合発行の「レセパセ」福祉活動の業績が認められ、日本人で3人目の授与。



きらびやかなステージ衣装の数々が展示されている。

「弁当持参で来るグループ、ビデオコーナーでカラオケするグループもいます」と資料館の人がいうように、毎週通ってくる熱烈的ファンがいるというから驚く。テレホンカードやライター、せんべいから酒まで、数々のオリジナルグッズも売っているのので、ぜひお母さんへのおみやげにしたい。

## 杉良太郎資料館

杉良太郎を知らない人はいるかな? わからなければお母さんに聞いてみよう。昨年12月に北野の異人館を改装してオープンしたのが、杉良太郎資料館。その芸能活動は有名だが、意外に知られていないのが、社会福祉や国際交流の活動。デビュー前から1992年までの基金総額は、なんと26億円になるというから半端ではない。

「弁当持参で来るグループ、ビデオコーナーでカラオケするグループもいます」と資料館の人がいうように、毎週通ってくる熱烈的ファンがいるというから驚く。テレホンカードやライター、せんべいから酒まで、数々のオリジナルグッズも売っているのので、ぜひお母さんへのおみやげにしたい。



明治座、新歌舞伎座、御園座などの大入替のメタルトロフィーが並ぶ。



12月18日で2周年を迎える。本物は開館記念行事に姿を現すかも。

25 愛用の湯飲みや座蒲団もそのままに、再現された良太郎さんの楽屋。

# X'masナイトは メダルゲームで……

流行りのレストランや静かなバーもいいけれど、今年のクリスマスはいつもと違う趣向で盛り上げたい！と早くも「Xデー」に向けて作戦を練っているキミ。今年のクリスマスナイトはメダルゲームでオシャレにキメてみないか！運と確率が勝負のメダルゲームは、誰でも簡単にスリルと興奮

を味わえる絶好のゲームだ。2人でプレイすれば熱さ倍増。クリスマスで王手をかけたいキミなら、夢中になる彼女の肩にそっと手を置いたりして……。さあ本番に備えて今からメダルゲームの攻略法をマスターしよう。当日は彼女をリードして、もちろん彼女のハートも完全攻略！といきたいネ。



近口 啓二さん

昨年、Vシネマ「日・日・フィッシュ」で主役を務め、現在も映画・舞台を中心に活躍中。趣味はスノーボードという23歳。

浅岡 真夕さん

「ヤングジャンプ」の読者投票によって選ばれたミスプライムゴール。今年初めには舞台「桜の園」に出演するなど女優としても期待大。今は日舞に夢中とか。20歳の現役女子大生。



# SPIRAL FALL



今宵は、GOLDBALL出現に

2人の運命を賭けてみよう



スパイラル

フィールド

ポケット

見るからに楽しさを予感させるゴージャスなフォルム。合計8組でプレイできる大型メダルマスケットがこの「スパイラルフォール」だ。ルールはいたって簡単。頭上から螺旋を描いて落ちてくる赤、黄、青3色のボールが自分のステーションのポケットへ入るか、否か。これを手元の画面を見ながらBETするだけでハラハラ、ドキドキの興奮が味わえる。嬉しいことにイスは2人がけだから、彼女をさりげなくエスコートして親密度を高めちゃおう。

WIN	100	TOTAL BET	PAID	100	YOUR PROGRESS	1 2 3 4 5 6
STATION 5	RED	YELLOW	BLUE	ANY COLOR	WIN	
6 BALLS	6000			500		
5 BALLS	1200	1500	150	100		
4 BALLS	500	300	30	30		
3 BALLS	200	150	15	20		
2 BALLS	50	30	3	10		
1 BALL	20	10	1			
CREDIT	1 10	BET 20	BET 10	BET 0	BET 10	

③ここに表示されたとおりボールが配置すれば、ボーナスが加算される。

STATION 5	RED	YELLOW	BLUE	ANY COLOR
6 BALLS	6000			500
5 BALLS	1200	1500	150	100
4 BALLS	500	300	30	30
3 BALLS	200	150	15	20
2 BALLS	50	30	3	10
1 BALL	20	10	1	
CREDIT	10	BET 20	BET 10	BET 0

①16個のボールのうち、赤・青・黄がそれぞれいくつ出てくるかをここでチェック。ボールの数によってオッズも変わってくる。

②ポケットには最高6個のボールが入る。BETの方法は2通りあって、ひとつはボールの色に関係なく2個以上入れば入賞の「ANY COLOR」。もうひとつは選んだ色のボールが入れば入賞の「RED」「BLUE」「YELLOW」。数が少ない色は高配当になるので慎重にBETしたい。さらに、GOLDBALLが出現し自分のポケットに入れば、配当が1ランクアップしてさらにオッズは2倍に！



# 8LINE SLOTMACHINE

「サンタさんお願い!」  
まわるリールに思わず絶叫



ギャンブル性の高いメダルゲームといえは、カジノの醍醐味を味わえるスロットマシン。フルーツ、BAR、セブンなど色とりどりのシンボルは、彼女の好奇心を間違いなく刺激するだろう。下に掲げる「8ラインスロットマシンの基礎知識」を読めば、どの機種の前にも立ちつても安心だ。彼女とともに気分はもうラスベガス!



☆これだけ知ってれば怖いものナシ!

## 知って得する8ラインスロットマシンの基礎知識

### Q. 何で「8ラインスロットマシン」なの?

タテ3本、ヨコ3本、ナナメ2本の計8本にどんなシンボルが並ぶのか——運を天に任せてみないか! オッズは画面横に表示されるので、これをチェックしてからゲームに臨みたい。

### Q. BETって何だ?

メダルゲームには欠かせないこの用語。つまりはメダルをかける枚数のことなのだ。例えば「8BETまでOK」なら、8枚までメダルをかけることができるということ。「MAX BET」は、1ゲームにかけることのできる最高枚数のことをいう。

### Q. ダブルゲームとは?

獲得メダルをどれだけ増やせるかは、このダブルゲームにかかっているとっていいだろう。スロットで1枚でもメダルを獲得できれば、ダブルゲームへの挑戦権が得られる。内容は簡単で、画面表示されたシンボルと次に表示されるシンボルのランクの大小を当てるとい、まさにイチかバチかの勝負! 1つクアするたび獲得メダルが2倍になる。ただし、負けるとメダルは0。



- ① 9つのリール
- ② オッズ一覧………どんなシンボルが並べばメダルを何枚獲得できるのかが分かる
- ③ ボーナスポイント……オールフルーツやセブンなど、特定のシンボルが揃ったときに加算される

TAKE SCORE ……勝ったメダルをクレジットに入れる  
SMALL/BIG ……ダブルゲームで、シンボルのランクの大小を決める  
DOUBLE ……ダブルゲームに挑戦する  
PAY OUT ……メダルを払い出す  
IBET ……1枚かける  
MAX BET ……上限までメダルをかける  
CONTINUE ……前回と同じだけメダルをかける  
START ……ゲーム開始





MANIA

BEGINNER

### ロイヤルライン



上級者向き。1ライン2BETで16BETまでOK。オッズの最高値も500と、4機種の中では一番ギャンブル性が高い。ゴールドセブンが2つ以上出れば嬉しいボーナスポイントだ。男なら、勝負すべし。

### ワイルドライン



中上級者向き。1ライン1BETで8BETまでOK。5枚以上BETしオールフルーツになればボーナスポイントが加算。さらに、DOUBLEのついたシンボルでラインが揃えば、配当はなんと2倍になる。そして、WILDはどんなシンボルにもなっちゃスグレモノなのだ。

### ジョイフルライン



中級者向き。1ライン1BETで8BETまでOK。5枚以上BETしセブンが2つ以上出現すれば、ラインに関係なくスペシャルボーナスが加算される。

### フルーツライン



初心者向き。他の機種に比べシンボルも大きく見やすく、しかもカワイイ♥1BETで2~3ライン賭けられるので、当たる確率も結構デカイ。オールフルーツが揃えば、ボーナスポイントが加算される。まずはこれで基礎を習得して、次へ進もう。



# ZELOS

## ライバルたちを横目に 彼女の視線をひとりじめ!



彼女の前でカッコイイところを見せたい! そんなキミの願いを叶えてくれるのが、大迫力の9面マルチディスプレイでスロットゲームが楽しめる、その名も『ゼロス』だ。そもそも『ゼロス』とは、ギリシャ神話に登場する「競争心の化身」のこと。ラインを選んで予想してBETできて、1ライン最高20枚までBETが可能。しかも大画面を前に5人で対戦するところなど、まさに「競争心の化身」を地でいける。彼女の熱いまなざしをツキに変えよう!



- ①正面のディスプレイに表示されたスロット画面。BETしたラインに番号がつくので見やすさ抜群。
- ②どのラインに何枚BETしたかが一目瞭然。
- ③モニターの中の最新4ゲームのデータを使いこなせば、勝利はキミの手中に!



冬イベント

12/1~25

# ドラマチック・クリスマス

恒例、冬のスペシャルイベント“ドラマチック・クリスマス”。

12月1日～25日の間、盛りだくさんのプログラムがあなたをお待ちしています。

今年の聖夜もナムコ・ワンダーエッグ、たまご帝国でキ・マ・リ!

1

ドリーマー参加体験型劇

幸運のトゥインクル伝説III

・期間中毎週土・日・祝日、1日3ステージ

ドリーマーが主役になって園内の各ステージで様々な体験をしていくRPGタイプの参加劇。謎解きは2人で、ヒントは思わぬところ…。ロマンチックな伝説を、あなたも体験してみませんか?

2

映像体験ラリー

バーチャルクエスト

・期間中毎日、1日3ステージ

液晶テレビと弱電波映像システムを用いるラリーゲームです。ドリーマーは液晶テレビを手に、園内各所でON AIRされる映像をキャッチ! 一体どんなメッセージがこめられているのか…。

3

愛の告白 投票クイズ

アレアのハッピーポスト

・期間中毎日、10:00~21:30

クリスマスにちなんだクイズに答え投票。正解者の方々には抽選で賞品を差し上げます。また投票の際、大好きな彼・彼女への愛のメッセージを添えておくと、そのお相手とデートに来るときのための「入園無料」カードがプレゼントされます。

4

入園無料企画

愛の矢が命中すると入園無料

・期間中毎日、10:00~21:30

メインゲート前の特設ブースで開催、カップルで参加して下さい。女性には自分の名前を書いたハートの的を持ってもらい、男性には天使の仮装をして愛の矢を放って頂きます。見事、ハートの的に当たったらカップルで入園無料!

5

クリスマス・スペシャルパーティー

・12月23日(祝)~25日(日)の3日間  
ステキなキャンドルをもらい、ちびっこ天使に火を灯してもらったら、エルズ広場に飾って下さい。クリスマスソングの流れる中、皆さんでキャンドル・オブジェを完成させましょう。ちびっこ天使のローラーダンスショーや11人のサンタクロースによるおしゃれなショータイム等が終日繰り広げられます。



都市型テーマパーク

遊びの錬金術国家

## ナムコ・ワンダーエッグ たまご帝国

### '94 シンデレラデー・フェスタ

・12月1日(木)~6日の6日間

12月6日は「サンタクロースからの一足早い出逢いのプレゼント」として、注目される「シンデレラデー」(実はこの日は、サンタさんの誕生日らしい?!)。期間中はドリーマーが出逢いのチャンスをつかめる「公開募集伝言板」や「出逢いのグループクイズラリー」等のイベントがギッシリ。

※「'94シンデレラデー・フェスタ」はシンデレラデー推進実行委員会が主催しています。お問い合わせは、事務局 ☎ 03-3505-6681 まで。

### ■交通のご案内

電車 新玉川線 二子玉川駅東口 徒歩 15分  
バス 東急バス、二子玉川園駅下車 3分

●東急電鉄: 新玉川線、田園都市線、大井町線

●バス: 東急バス、二子玉川園駅下車

営業時間/AM10:00~PM10:00

お問い合わせ/☎03-3700-3451

ナムコ・ワンダーエッグ/たまご帝国 東京都世田谷区玉川1-15

# フリーデコレーションの X'マスチョコレートケーキ



## イタリアン・トマトW・E店

営業時間 AM 10:00~PM 10:00 年中無休

住所 〒150 東京都世田谷区玉川 1-15

ナムコ・ワンダーエッグ内

TEL 03-5716-3757



### ノワーズ読者サービス

ワンダーエッグのイタマでX'マスケーキを予約すると、ケーキサーバーを差し上げます。

お申込み期限：'94年12月10日

ケーキ作りに失敗した人、自信のないあなたは、イタマオリジナルのX'マスケーキをどうぞ。



▲X'マスチョコレートケーキ 4,000円  
(直径18cm) 他に苺のガトーフレーズ  
(5,000円)もあります。

### 材料

#### シロップ

コアントロー……………10cc  
水……………20cc

1:2の割合で混ぜる

#### チョコレートクリーム

スイートチョコレート ……80g  
牛乳……………50cc  
生クリーム……………300cc  
他に、

直径15cmのスポンジケーキ ……1コ  
コーティング用チョコレート…適量  
飾り用ホワイトチョコレート…少々  
超カンタンなX'マスケーキ。レシピと作り方はイタマが特別にアレンジしてくれました。



▲おすすめグッズはこちら。  
写真左は袋のまま電子レンジで温めるとテンパリングができちゃう便利チョコ。中央は装飾用カラスプレー、右にあるのは御存知チョコペン。最初は無理せず既製品を使うのも手。

いよいよ絞り出しのデコレーション。絞り器に好きな金具をつけ、チョコレートクリームをたっぷり入れましょう。ただし、ケーキに絞り出す前の空気抜きは忘れないうで、絞り器を2〜3度、ぎゅぎゅつと押して余分なクリームを出す。こうすると金具の先までクリームが詰ります。あとはお絵描き感覚でフリーデコレーション!!



5



1

チョコレートクリーム：スイートチョコレートを湯せんで溶かし牛乳でのはず。これを、8分立てにホイップした生クリームの中に入れ、一生懸命完全にホイップ。ツンと角が立つ硬さ、わかる？



6

回転台を廻し、ナイフをねかせるようにしてコーティングチョコを塗り、更に少ずつ側面にならします。たらしすぎは禁物！チョコはすぐ固まってしまうのでこの作業は手早く！スピーディーかつ慎重に!!



4

陶芸家が使ったようなロクロ台・ケーキ用回転台にクリームをサンドしたスポンジをのせ、表面全体にチョコレートクリームをぬります。特に、側面はパレットナイフをこまめに回転台をぐるぐる廻していくと上手くぬれます。ここまでではちょっと練習すればカンタン。

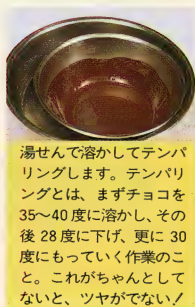


2

▲刻みチョコを円形に飾る。刻みチョコがないときは、ホワイトチョコをナイフで削るとカンタン。(こぼれささの要領で)



7

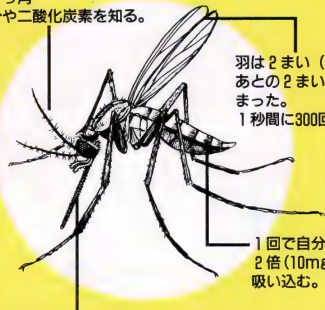


3

湯せんで溶かしてテンパリングします。テンパリングとは、まずチョコを35〜40度に溶かし、その後28度に下げ、更に30度にもっていく作業のこと。これがちゃんとしてないと、ツヤがでないノ

コーティング用チョコレートは菓子材料店で売っていますが、なければ市販のミルクチョコでもいいでしょう。溶かして、そうとケーキの上にならします。

しよっ角  
水分や二酸化炭素を知る。



口は1本のくだのように見えるが違う。7本のくだやりの集まったもの。

羽は2まい(前ばね)。あとの2まいは退化してしまった。  
1秒間に300回もはばたく。

1回で自分の体重の2倍(10mg)の血を吸い込む。

蚊は血を吸う前に、その血がかたまらないように、自分のだ液を注入する。これがあいまわしいかゆさのもと。

## モスキートアタック 百蚊事典



### DATA

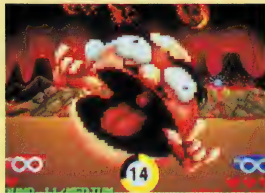
■攻撃は最大の防御ナリ。血液を吸われる前に蚊の軍団を打ち落とす、まさに世紀末のエレメカシューティング。2人でプレイできる。  
■ゲームのポイントは、現われたらすぐしとめること。ぐずぐずしていると大切な血液がみるみる減っていく。前の3匹はKASS(カス)蚊。後ろの2匹はBOSS(ボス)蚊。BOSS蚊を打ち落とすと、得点は倍の2点。  
■高得点をマークすれば、蚊と最終対決(エクストendプレイ)が待ち受ける。



蚊で血を吸うのはメスだけである。オスは草の露などを吸う。メスが血を吸うのは、栄養をとってたくさんの卵を産むためである。  
ところが最近ビルなどの下水で、血を吸わなくても卵を産める蚊が増えてきたという。  
また、複数のメスの蚊を二組に分け、一方に血液、一方に蒸留水のみを与える実験をしたところ、蒸留水のみグループも立派に卵を産んだという報告もある。  
何たるたくましさ。種の繁栄に向けての驚くべきしたたかさ。いくら蚊取り器をたこうが、殺虫剤を吹きかけようが、いっこうに蚊の数は減らないはずである。  
昆虫の一生は短い。短いがゆえに、人間などの長生きの哺乳類に比べ、頻繁に突然変異が生じ、進化も起こりやすい。  
近い将来、逆に殺虫剤の効かない蚊が現れるかもしれない。人間が、蚊に刺されない強い皮膚に進化するなんてことは、とても期待できない。  
どうしたらよいのでしょうか。『モスキートアタック』おそろのべし……。

### モスキートは狙っている

#### ●オヤジ火山



#### ●同じもの撃ち

#### ●鳩時計



#### ●ガイコツ撃ち

ターゲットはこれだ!!



### ガンバレット



■笑いアリ、真剣勝負アリの4コママンガ的テンポのバラエティーガンゲーム。48種ものステージがランダムに現われ、毎回違ったプレイを楽しめる。2人での対決プレイは、1ステージごとに勝負がつく。  
■ゲームのポイントは、「司令文」をよく読み、何をどうすればいいのか素早く把握すること。  
■射撃感覚が気持ちいい。銃身が1ショットごとにブローバックし、その反動のリアルさは迫力モノ。または全て人形や岩などの無生物。そのため破壊は派手で爽快感がこみあがる。

### DATA



十四世紀、ヨーロッパで火薬のエネルギーを利用したいわゆる鉄砲が作られたが、まだ拳銃(ピストル)とは呼べない大きなものであった。  
十五世紀になると、ひき金を引くだけで火繩に火がつき、片手射撃のできるものが作られた。  
十六世紀から十九世紀初めにかけ、さまざまなタイプのピストルが出現したが、どれも弾丸の詰替えが大変な物であった。  
そこで考え出されたのが今でも使われている金属薬莢、弾である。飛んでいる弾頭、火薬、発火させる雷管が全部一つになっているので、発射準備が一動作ですむ。実用化したのは一八六〇年代のことであった。  
「ガンバレット」で使われているのは、俗にオートマチックというもので、ヨーロッパで発達した。ひき鉄の一引きで、発射、空薬莢の排出、次発準備、次弾の薬室への装填と、一連の動作が自動的に行われる。  
アニメのパン三世が愛用していたドイツのワルサーP38も、このタイプである。

### ピストリー(ピストルのピストリー…ウワン)

を狙え!

# プラボ英雄烈伝9

必要は上達の母

現在無職 ユカのパパ



# プラボ英雄烈伝10

わかってほしい胸の内 4コマ篇

家事手伝い 岩田てつお

VOL.4

VOL.3

VOL.2

VOL.1



作 いりたまご コゲ照

※ SFCの価格表示は税別になっております。

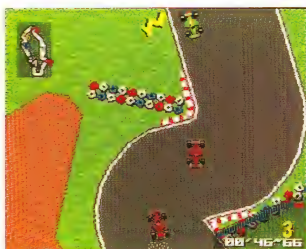


## スーパーファミコン

スーパーファミコン用ロムカートリッジ/10月21日発売/¥8,800

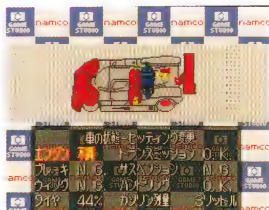
©1994 GAME STUDIO INC.  
©1994 NAMCO LTD.

# スーパードラフトサーキット



レースに勝利するには、ライン取りが決め手。  
ラインを見極めたものが勝者となる。

すべてのレースゲームファンにきつと満足してもらえ  
る究極とも言えるレースゲームがついに登場だ。28  
のコースレイアウトを持ち、8つのオリジナルコース  
がエディットできるのも魅力。コースだけではない。  
マシンは改良し、チューンナップが可能だ。コースに  
合わせたマシンを作り上げることが勝利への道。レ  
スゲームの醍醐味とも言える。もちろん、チューンナ  
ップしたマシンは40台までカテゴリーにキープしておけ  
る。SFCだから体験できる高速コーナリングの迫力  
を味わってほしい。



車のセッティングも自由自在。  
きめ細かくチューンしてオリ  
ジナルの車を作る。これが勝  
利へ導いてくれる。



## ミリティア

スーパーファミコン用ロムカートリッジ/11月18日発売/¥8,800



©NAMCO LTD.



雪のステージ、夜のステージ、砂  
のステージなどシチュエーション  
も豊富。写真は雪のステージ。



戦闘の後は、ユニットの強化。強  
化したユニットでなければ、突  
破できない場所も。強化ミサイル、  
バトラー軍団の勇姿。



疑似3D画面で展開される迫力ある戦  
闘シーン。戦闘ロボット「バトラー」  
は、夜も戦いに明け暮れる。

この冬ハマルこの本



プ  
ハ  
マ  
ー  
う  
め  
!

おしながき  
スーパーファミ  
コン  
サーキット  
ミリティア  
バックパッカー  
ワギャンバライ  
ス  
バックインタイ  
ム  
神々の怒り

いよいよ冬到来。知られていないかもしれないが、冬は新作ゲー  
ムの旬の時期なんだ。そこで、この冬に登場する期待度満点の新製  
品ゲームを7本集めてみた。ドーンとハマルゲームばかりだから覚  
悟してほしい。ページの関係もあって、おいしいところだけをビッ  
クアップして料理してある。期待度の高いゲームばかりだから、し  
っかりとチェックしておいてほしい。こたつにあたりながらじつく  
りとプレイするもよし、もしあなたが20才を過ぎていたらガラス  
片手に楽しむもよしといったところだ。もともと、プレイに熱中し  
て、片手にグラスなんかを持ってられないかもしれないが……。  
ともかく、まずは見てのお楽しみ。



# ワガンパラダイス

# PAC IN TIME

ゲーム界の人気者「フルード」、今度はパズルアクションゲーム。広いフルードで、「ドット」を集めて出口を探せ。これが今度のフルードの目的だ。もちろん、フルータもバワーエサも健在。横スクロールではない、広大なフルードは、まるで迷路のようだ。フルード内のあるところには、壁や柱られたトッピンがいく手を出し、フルード内には、壁や床により前述でない場所や高い場所もある。そんなときには、特別な「能力」を使おう。能力は、魔のリングをくぐることで入れられる。ロープ、フライング「スラム」、ハマー」と多様な能力を用意されている。これらの能力をうまく使わないととても謎は解けないので。



ワキ  
パ  
タイ

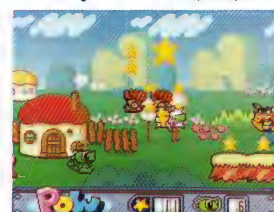
◆©1994 NAMCO LTD.



「ワキヤンランド」が数十倍にパワーアップして戻ってきた。その名も「ワキヤンパレード」!今度の主人公は男の子ワキヤン「ダク」と女の子ワキヤン「カリ」の二人の中から選ぶことができるんだ。そのうえゲームの難易度もかなり変更できる。年齢や性別、男の子／かんたんを入力するだけでゲームの難易度が変わるんだ。たとえば年齢が低く設定されると数や文字が覚えられるなどの工夫もいっぱい。9面図形を覚えているアクション面だつて、仕掛けや演出がいっぱい。絶対に飽きることがない。おまけに12種類のミニゲームが随所にちりばめられているそんなこんなで、誰でも楽しくプレイすることができるんだ。そして、ワキヤンの世界の謎も……。



を推理して、パネルを探せ。



「フギヤンのむら」すべての  
険はここから始まる。



# バックインタイム (GB版)

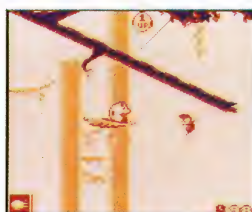


# バックパニック

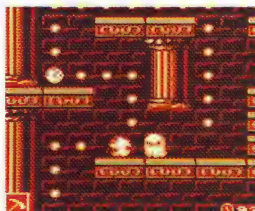
# PAC-IN-TIME

A screenshot from a video game showing a dark, atmospheric scene. In the foreground, there's a dark, silhouetted structure, possibly a fence or part of a building. In the background, a building with a prominent thatched roof is visible. The scene is lit with warm, orange-yellow light, suggesting a fire or a sunset. The overall aesthetic is reminiscent of classic adventure games.

ゲームボーイにはバックパイクの登場。とはいってもSFC版とはまったく中身が違っ。もちろん、面積・容量ともまったく別もの。フィールド内を走まわり4方向の能力「ロープ」「フレイヤー」「スライ」「バスター」を使い倒して、出口到達するという点は同じ。しかし、ここからは「バックパイク」では、すべてのビットを集める必要はない。そこかわりと言ってはあてが、フィールド内で行き詰まったときの新しいルート探しがうきうきボウイングだ。この部分がみんなの心になりたがる。しかししつこい時間制限もある。バスターの要素がかなり強くなっている。まわりにあるのを利用するのがボウイングが、果たして君は難解な7回までをクリアするのことができるか。



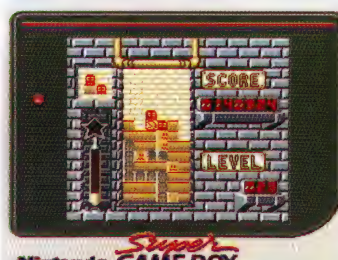
大きな葉っぱの上でユラユラ揺られているバックマン。しかし、目の前にハチが…。



ドットを食べてーUP。おいしそくに食べているけれど後ろからモンスターが近寄ってくる。



◆©1993 NAMCO LTD.



ゲーセンやSFQで人気を博した「ゴーストバグザ」を覚えて大人気になった。今回は思い切った新キャラクター「バグバニック」として戻ってきた。他の「落着いちゃダメゲーム」とはひと味違って、**「L」**字型の足で一瞬跳つてくるモンSTERやブロックをうまく積み上げバグバグマでマダマで消す。これも爽快快感がたまらないんだよね。そして、**「ノーマルモード」**と**「ノーマルモード」**のふたつのモードが用意されていて、**「ノーマルモード」**はミスされなければ、既定数のブロックでモンSTERを全て消せば、**「面クリア」**は、半永久的にバグバグでモンSTERを全て消せば、**「面クリア」**。これが全部で100面用意されているんだ。



「モンスタースター」と「ニロツク」が「字」になって降ってくるのをうまく積みあげる。



ノーマルモードのバックパニッ  
ック。レベルが高くなればなる  
ほどスピードが上がり、パ  
ックマンの数も減る。腕の見  
せ所だ。



## 『神々の怒り』(WRATH OF THE GODS 日本語版)

MAC用CD-ROM、WINDOWS用CD-ROM/12月9日発売/¥9,800(税別)

©1994 Luminaria Inc. All Rights Reserved Worldwide.

## ギリシャ神話の世界で冒険を体験しよう

『神々の怒り』(WRATH OF THE GODS 日本語版)は、ギリシャ神話を題材にした本格アドベンチャーゲームだ。だから登場する人物もみんなギリシャ神話の登場人物。ところがこのゲーム、実写取り込みをかなり多用している。と言うことは、俳優さんがメイキャップして神話上の人物に扮していることでもある。キャラクターの写真を覚えてもらえればわかるが、なかなかシュールな人物もいる。これがまたイイ。CGとの合成もなんともいえない味(?)がある。深刻になりがちなギリシャ神話がやけに陽気に見えてくる。

と言う話はさておき、ざっとストーリーを紹介しておこう。訳あって、生まれてすぐに捨てられた主人公。半人半馬のケンタウルスに育てられ成年する。そして、本当の親を捜すため、4つの世界をまたにける冒険が始まるのだ。この冒険の部分がギリシャ神話をかなり忠実に再現しているのだ。だからギリシャ神話を知っていれば、簡単に解ける謎も多い。予備知識があれば、必要なアイテムなども想像がつくからだ。もっともゲーム中に

も十分ヒントがもらえるので、そう深刻になることもない。また、新しいゲームを開始する前にヒントがもらえるモードに設定しておけばもっと安心だ。もっともスコアが下がるようだが……。

ギリシャ神話と言うこともあって、かなりシュールな人物も登場するが、ゆっくり話を伺っておけば、割とサクサクとゲームは進んでいく。操作もマウスひとつで行えるため、ちょっと慣れれば戸惑うことはない。行動を起こしたりするには、画面下に表示されているアイコンをクリックすればよいのだ。

このゲームをプレイすれば、ギリシャ神話にけっこう詳しくなれるし、しかも、インフォをクリックすると下地になったギリシャ神話もある。ギリシャ神話になじみのない人でも興味湧いてくるだろう。それもまた楽しいではないか。主人公の顔がちょっとヒーロー向きではないような気がするが、ギリシャ神話のシュールな世界をぜひ日本語で体験してみてほしい。のめり込むこと請け合いたい。



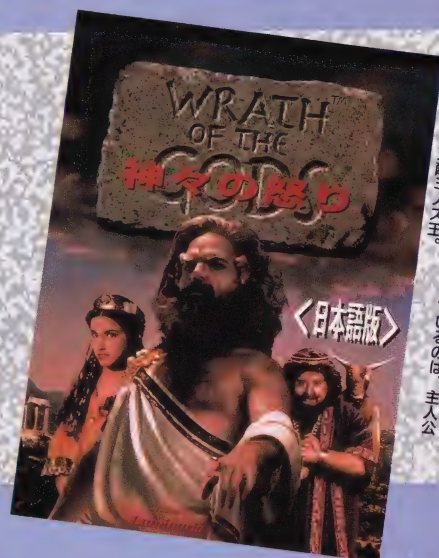
彼が主人公。蛇から情報を聞いている。もうちょっと濃々しいお顔の方がヒーローらしいような……。



これが有名な半人半馬のケンタウルス。主人公の育ての親である。



マップがあれば道に迷うこともない。冒険は、1000以上の場面に及ぶ。



中央にいる男はゼウス。最も権力を持った神である。後ろで操り手しているのは、主人公の天敵、ティタン。

## キャラクター



このきれいなネーチャンは、女神アテナ



こっちは目が不気味なアルゴス

やまたの大蛇ならぬヒドラ



髪の毛が蛇のメデューサ



ひとつ目のサイクロプス



三途の川の船頭のカロンの

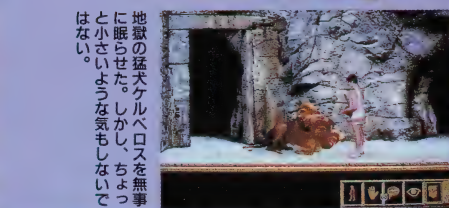
## 早見優が1人3役!

### 吹き替えに初挑戦

今回の日本語版では、あの早見優が吹き替えに初挑戦。しかも1人3役の熱演をする。いきなり「序章」のナレーターで登場したかと思うと、次はゲーム進行のヒントをくれる予言者オラクル役。これはインテリジェンスな優ちゃんのハマリ役だ。そして最後の難問の前「噴水の場面」で登場する王女アリアドネ役。アリアドネこと優ちゃんと英会話しながら、強敵ミノタウルスと戦うカギを引き出す設定になっているから楽しめる。



予言者オラクル



地獄の猛犬ケルベロスを無事に眠らせた。しかし、ちよっと小さいような気もしないではない。



羽を作っているおじさん。これも有名な話。このおじさんとは仲良くしないといけない。



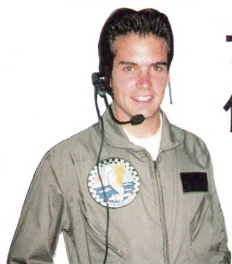
絶体絶命!!

いろいろな生物が融合しているキマイラとの戦い。無事に生き延びることができるのだろうか?



**namco SPECIAL OFFER**

MAGIC EDGE ENTERTAINMENT CENTER



# ナムコ・マジックエッジ・エンターテインメントセンター 体験アメリカツアー

**本格的戦闘機操縦の  
バーチャルリアリティー体験!**



**急募**  
限定企画  
各コース  
30名様

ご旅行期間・代金……6日間 [出発日より帰国日を含みます。]

コース No.	ご旅行期間	S コース	X コース
1219	平成6年12月19日(月)~12月24日(土)	¥181,000-	¥175,000-
1220	平成6年12月20日(火)~12月25日(日)	¥181,000-	¥175,000-
0116	平成7年1月16日(月)~1月21日(土)	¥195,000-	¥189,000-
0117	平成7年1月17日(火)~1月22日(日)	¥195,000-	¥189,000-
0213	平成7年2月13日(月)~2月18日(土)	¥185,000-	¥179,000-
0214	平成7年2月14日(火)~2月19日(日)	¥185,000-	¥179,000-
0327	平成7年3月27日(月)~4月1日(土)	¥195,000-	¥189,000-
0328	平成7年3月28日(火)~4月2日(日)	¥195,000-	¥189,000-
0329	平成7年3月29日(水)~4月3日(月)	¥195,000-	¥189,000-

全コースとも、同一出発日の最少催行人員は30名様以上といたします。

## namco MAGIC TOUR S コース ナムコ・マジックエッジ・エンターテインメントセンター (サンフランシスコ) & グランド・キャニオン (ラスベガス) 6DAYS

発着地名/滞在地名	発着時刻	交通機関	備 考
1 東京(成田)発	午後	航空機	空路、アメリカへ出発。
サンフランシスコ着	午前	専用バス	サンフランシスコ市内半日観光 ◆ゴールデンゲートブリッジ・ピジターポイント・◆ツインピークス・◆フィッシャー・マンズワーフ・◆ユニオンスクエアなどを訪れ、ホテルへ向かいます。(途中市内レストランにてご昼食) (タム・朝△・昼○・ター) (サンフランシスコ泊)
2 サンフランシスコ泊	午前	自由行動	
サンフランシスコ発	午後	専用バス	一路、ナムコ・マジックエッジ・エンターテインメントセンターのあるマウンテンビューへ向かいます。
マウンテンビュー着	午後		
マウンテンビュー泊	午後		
	午後	専用バス	◆namco MAGIC EDGE ENTERTAINMENT CENTER 体験 本格的戦闘機操縦のバーチャル・リアリティー施設を訪れ、フライトスーツを着用しフライトをご体験いただきます。
	夕刻		"HAVE A NICE FLIGHT!" フライト後はセンターのスタッフと共に、ビュッフェパーティー……。その際フライト体験を証明するサーフィケートをお渡しいたします。
マウンテンビュー発	夕刻	専用バス	一路、再びサンフランシスコへ戻ります。
サンフランシスコ着	夜		(朝○・昼△・夕○) (サンフランシスコ泊)
3 サンフランシスコ泊	朝	専用バス	空港へ向かいます。
サンフランシスコ発	午前	航空機	空路、ラスベガスへ向かいます。
ラスベガス着	午前	専用バス	◆MGMテーマパーク半日見学 楽しいアイデアに満ちた話題のテーマパーク「MGMテーマパーク」を訪れ、その後ホテルへ向かいます。(入場料金はご旅行代金に含まれています)
ラスベガス泊	午後		
	夜	自由行動	眠らない都市ラスベガスの夜を、じっくりとお楽しみ下さい。(21歳未満の方はカジノをお楽しみいただけません) (朝○・昼△・ター) (ラスベガス泊)
4 ラスベガス泊	朝	専用バス	空港へ向かいます。
ラスベガス発	午前	航空機	空路、グランドキャニオンへ向かいます。
グランドキャニオン着	午前	専用バス	グランドキャニオン終日観光 数億年にわたり大自然が作り出した驚異の造形美「グランドキャニオン」そのスケールの大きさを体験して下さい。(途中現地レストランにてご昼食) 空路、再びラスベガスへ向かいます。着後、ホテルへ戻ります。 (朝○・昼△・ター) (ラスベガス泊)
グランドキャニオン発	午後		
ラスベガス着	夕刻		
5 ラスベガス泊	朝	専用バス	空港へ向かいます。
ラスベガス発	午前	航空機	空路、西海岸主要都市にて乗り継ぎ帰国の途へ。 (朝○・昼△) (機内泊)
ラスベガス着	午後		
6 東京(成田)着	午後		通関手続き後、解散。 この度のご参加、誠にありがとうございました。(昼△)

## namco MAGIC TOUR X コース ナムコ・マジックエッジ・エンターテインメントセンター (サンフランシスコ) & ユニバーサル・スタジオ (ロスアンゼルス) 6DAYS

発着地名/滞在地名	発着時刻	交通機関	備 考
1 東京(成田)発	午後	航空機	空路、アメリカへ出発。
サンフランシスコ着	午前	専用バス	サンフランシスコ市内半日観光 ◆ゴールデンゲートブリッジ・ピジターポイント・◆ツインピークス・◆フィッシャー・マンズワーフ・◆ユニオンスクエアなどを訪れ、ホテルへ向かいます。(途中市内レストランにてご昼食) (タム・朝△・昼○・ター) (サンフランシスコ泊)
2 サンフランシスコ泊	午前	自由行動	
サンフランシスコ発	午後	専用バス	一路、ナムコ・マジックエッジ・エンターテインメントセンターのあるマウンテンビューへ向かいます。
マウンテンビュー着	午後		
マウンテンビュー泊	午後		
	午後	専用バス	◆namco MAGIC EDGE ENTERTAINMENT CENTER 体験 本格的戦闘機操縦のバーチャル・リアリティー施設を訪れ、フライトスーツを着用しフライトをご体験いただきます。
	夕刻		"HAVE A NICE FLIGHT!" フライト後はセンターのスタッフと共に、ビュッフェパーティー……。その際フライト体験を証明するサーフィケートをお渡しいたします。
マウンテンビュー発	夕刻	専用バス	一路、再びサンフランシスコへ戻ります。
サンフランシスコ着	夜		(朝○・昼△・夕○) (サンフランシスコ泊)
3 サンフランシスコ泊	朝	専用バス	空港へ向かいます。
サンフランシスコ発	午前	航空機	空路、ラスベガスへ向かいます。
ロスアンゼルス着	午前	専用バス	◆ロスアンゼルス市内半日観光 ◆グロリア・マンズ・チャイニーズ・シアター・◆フォー・マーズ・マーケット・◆マリナデルレイ・◆ハリウッドなどを訪れ、ホテルへ向かいます。 (朝○・昼△・ター) (ロスアンゼルス泊)
ロスアンゼルス泊	午後		
4 ロスアンゼルス泊	終日	専用バス	◆ユニバーサル・スタジオ観光 & モースショッピング アメリカ映画ですっかり馴染みのユニバーサル・スタジオをお楽しみいただいた後、ショッピングモールでショッピングの時間もご用意いたします。 (ユニバーサル・スタジオの入場料金はご旅行代金に含まれています) (朝○・昼△・ター) (ロスアンゼルス泊)
5 ロスアンゼルス泊	午前	専用バス	空港へ向かいます。
ロスアンゼルス発	午前	航空機	空路、西海岸主要都市にて乗り継ぎ帰国の途へ。 (朝○・昼△) (機内泊)
ロスアンゼルス着	午後		
6 東京(成田)着	午後		通関手続き後、解散。 この度のご参加、誠にありがとうございました。(昼△)

※この旅程表中に記載された、全ての発着日時および交通機関は変更となることがございます。

■ご利用予定航空会社  
UNITED AIRLINES ユナイテッド航空  
AMERICAN AIRLINES アメリカン航空  
DELTA AIRLINES デルタ航空

■ご宿泊予定ホテル  
サンフランシスコ = PARC FIFTY FIVE  
ラスベガス = FLAMINGO HILTON  
ロスアンゼルス = UNIVERSAL CITY HILTON & TOWERS  
または同等クラスのホテル利用を想定しています。

■食事条件表示  
○印=食事付き  
△=機内食  
—=食事なし  
(お飲み物は別途申し受けます。)

■時間帯表示の目安  
朝 = 7:00~9:00  
午前 = 9:00~12:00  
昼 = 12:00~13:00  
午後 = 13:00~17:00  
夕刻 = 17:00~20:00  
夜 = 20:00~23:00  
日中 = 10:00~15:00  
終日 = 9:00~17:00

(上記目安は、旅行催行の際の時間帯を確約するものではありません。)

■市内観光中の見学方法  
◆印=下車観光  
○印=車窓観光

■ご旅行条件  
※添乗員は同行いたしません。現地係員がお世話させていただきます。  
※最少催行人員：各コース各出発日より20名様とさせていただきます。  
No.044094113451

サンフランシスコ (Sコース、Xコース)



- 1 ナムコ完全バックアップのスーパー体験に、人気のアメリカ西海岸を組み込んだ特別企画!
- 2 各コースとも快適なホテルをご用意!! 短い滞在でも時間が有効に使え、ロケーションも魅力。
- 3 旅程表中の観光入場料金は全て含まれています!! 資料請求はお急ぎ下さい。



グランドキャニオン (Sコース)

詳しい旅行内容のお問い合わせ  
募集要項のご請求はお電話でどうぞ!

**03-3562-4911**

受付時間 9:15~18:00 (月曜~金曜)

人が好き。地球が好き。旅がスキ。

**近畿日本ツーリスト**

運輸大臣登録一般旅行業第20号 ⑤ (社) 日本旅行業協会

企画：株式会社ナムコ 主催：近畿日本ツーリスト

銀座海外旅行支店

〒104 東京都中央区銀座3-5-4 銀座十字ビル7F

「namco FLY to FLY」ナムコ・マジックツアー係  
担当デスク：新開・高橋

# 読者プレゼント

超リアルレーシング!  
究極のレーシングゲーム プレイステーションで体験  
リッジレーサー



## プレイステーション用CD-ROMソフト リッジレーサー (1名様)

注目の次世代ゲーム機、プレイステーション用ソフト第1弾『リッジレーサー』。業務用版の完全移植を実現しました。ビューティフルな3次元CG映像でのドリフト走行が可能。リアルな操作感をお楽しみ下さい!



## CD リッジレーサー2 (1名様)

ビクターエンタテインメントより発売中のナムコゲームサウンドエクスプレス第14弾。インナーには開発担当者による秘話や解説、サウンドクリエイターが語る『リッジレーサー2』への想い等をつづっています。

## 神戸異人館のオルゴール (1名様)

エキゾチック“神戸”の代表選手・異人館のショップで、ノワーズ取材班が見つけてきました。曲は「いとしのエリー」です。風見鶏がチャームング。



## パックマン時計 (3色 各1名様)

パックマンが円を描きながらフルーツやモンスターを食べていく(!?)。実はこのパックマン、れっきとした秒針なのです。けど何故か、棒状の針は長針と短針だけ……。ん〜、不思議。その辺のキャラクター時計とはワケがちがう!

## 『マスク』のTシャツ&キャップ (2タイプ 各1名様)

古代の呪いが込められた「仮面」をめぐるファンタスティックなスーパーコメディ。アメリカで爆発的人気を誇るこの映画、日本でのロードショーは来春ですが、いち早くプレミアムグッズが届きました!



## マイクロガンダムシリーズ (4体セットで15名様)

TOY SHOPでは売り切れ続出、今やコレクターズアイテムにもなりつつあるマイクロガンダムシリーズ。ナムコのお店では景品にしているところもあります。左から、ガンダム、ガンダムアーマードタイプ、Vガンダム、Vガンダムキャノンタイプ。



©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日

## 穴井タ子さんから サイン入りアンブレラ (1名様)

ゲームが大好きな穴井タ子さん。ペパーミントグリーンの折り畳み傘にサインをしてくれました。



## リアルアクション 初代ゴジラ&キングゴジラ (各3名様)



© 1994 東宝・東宝映画

変遷し続けてきた歴代ゴジラの中でも、1番人気を誇ると言われる初代ゴジラと、キングゴジラのスーパーリアルモデル。誰をも喰らせる迫力!



『幽☆遊☆白書』の声優・檀山修之さん(飛影役)と緒方恵美さん(蔵馬役)が、本誌インタビュー後、サインを描いてくれました。ファンは絶対欲しい!

## 檀山修之さん&緒方恵美さんのサイン色紙 (3名様)

## 応募方法

巻末の読者アンケートにお答えの上、希望賞品を明記しハガキに切手を貼ってお送り下さい。抽選の上、プレゼントを差し上げます。なお、当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

締切 1995年1月31日(火曜日)必着

次号ノワーズは、1995年3月31日発行予定です。

# 興収\$143,688,000突破!!

スクリーンインターナショナル誌

# 全世界空前の超メガ・ヒット!!

『T2』『ジュラシック・パーク』を生み出したジョージ・ルーカスのILMが総力を結集/SFXラブ・ファンタジー!!

全米を爆笑の渦に巻き込んだジム・キャリー!

しばらくはこの男から目が離せない!

(ニュース・ウィーク誌)

目もくらむほどのSFX!!

(バラエティ誌)

本年度最高の成功をおさめるであろう映画だ!!

(エンターテインメント誌)

SOMEBODY STOP ME  
このブームはもう誰にも止められない!!

マスク

# MASK

## 全米熱狂ジム・キャリー主演!!

チャールズ・ラッセル監督作品

ジム・キャリー ● ピーター・リーガート ● ビーター・グリーン ● エイミー・ヤスベック ● リチャード・ジーニ ● キャメロン・ティアス

ニューライン・シネマ・プロダクション "THE MASK" 協力 ● ダークホース・エンターテインメント 監督 ● チャールズ・ラッセル 製作 ● ホブ・エンゲルマン

原作 ● マイケル・ファロン マーク・ヴェルハイテン 脚本 ● マイク・ワフ 製作総指揮 ● マイク・リチャードソン チャールズ・ラッセル 撮影 ● ジョン・R・レオネット

プロダクション・デザイナー ● グレイグ・スターンズ 編集 ● アーサー・コバーン 音楽 ● ランディ・イーデルマン

スペシャル・ヴィジュアル・エフェクト & アニメーション ● インダストリアル・ライト & マジック ミュージック・スーパーバイザー ● ホニー・グリーンバーグ

キャスト ● ファーン・チャンピオン C.S.A.S.マーク・パラディーニ ノバリス ● 角川書店 サウンドトラック ● ソニー・ミュージック・エンターテイメント EPIC・ソニー・レコード

ギャガ・ヒューマックス共同配給 GAGA/HUMAX 提供/東宝 角川書店 ナムコ BMGピクチャー ヒューマックス・ピクチャーズ ギャガ・コミュニケーションズ NEW LINE CINEMA

©1994 New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.

## 来春、日劇プラザ他、全国東宝洋画系にてマスク大上陸。



namcot®

# リッジレーサー RIDGE RACER™

プレイステーション™版  
堂々登場!!

# 驚走。

このイラストはゲーム画面ではありません。

プレイステーション™用 アナログコントローラ



写真は操作部のみです。

neGcon™  
ネジコン

● 近日発売 ●  
予価 4,980円 (税別)

別売のアナログコントローラ「ネジコン」を使用すると、ねじりの操作で、ハンドルの微妙な動きや、ダイナミックな切り返しを自在にコントロールすることができます。  
回転部以外にも、ストロークのあるアナログスイッチを3つ搭載していますので、繊細なアクセルワークやブレーキ調整も可能となって、より臨場感のあるプレーが楽しめます。



特製コントローラ  
SLPH00001 (株)ナムコ対応

neGcon は (株)ナムコの商標です。

マークおよびプレイステーションは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



画面はすべて、開発中のものです。



プレイステーション™  
発売記念

12月3日 発売 5,800円 (税別)

「遊び」をフレイットする  
株式会社ナムコ  
〒146 東京都大田区矢口2-1-21  
©1993 1994 NAMCO LIMITED. ☎03(3756)7651